
Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-
ISSN 0947-7810
COMPUTEC VERLAG
9/96
Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin
PC Games CD-ROM & Mag
DM 9,90 mit CD-ROM
Die Nr. 1
DAS MEISTGEKAUFTE PC-SPIELEMAGAZIN
Trip durch die Hölle
Quake
Test der Vollversion Seite 52
Märchenstunden
Lands of Lore 2
Durchleuchtet: das Rollenspiel des Jahres und Command & Conquer 2 Seite 26
COVER-CD-ROM
EXKLUSIV
Boong?! - Die „ultima-tiefe" Fußballsimulation
Reportage
E3 in Los Angeles - Teil 2
Demos
Citizens
Kick Off 96
Shattered Steel
Surface Tension
Bud Tucker in Double Trouble
u. v. m.
486 • MAUS • CD-ROM • 4 MB RAM
Im Heft: Anleitungen zu allen Demos!
Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Z nhändler.
Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:
Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg
4 391278 209902 09

PC CD-ROM

Alter 18–99	1–6	Nicht für Kinder unter 18 Jahren geeignet: Verschluckbare Kleinteile



DAS SPANNENDE GESELLSCHAFT

UAKE

IS FOR EVERYONE

SPIEL FÜR DIE GANZE FAMILIE.



WHAT'S UP?

Bislang war es guter Brauch unter Computerspiel-Herstellern, neue Produkte vor dem Release einer mehrwöchigen, intensiven Testphase zu unterziehen. Auch empfanden wir es bisher als tolerierbar, wenn sich in unseren Vorabversionen zu Review-Zwecken noch der eine oder andere Bug bemerkbar machte. Dann genügte ein kurzes Telefonat mit den Programmierern, das meist mit der ehrenhaften Absichtserklärung endete, die Fehler bis zur Auslieferung noch ausmerzen zu wollen. Bis vor kurzem geschah dies auch tatsächlich. In den letzten Wochen und Monaten haben sich aber ungewöhnlich viele Fälle gehäuft, die einen gänzlich anderen Eindruck hinterlassen. Auffällig dabei: die größten Schnitzer leisten sich nicht Branchenriesen wie Origin, Virgin oder LucasArts, sondern ausgerechnet die renommiertesten Labels aus deutschen Landen. Einzelfälle? Für den Geschmack Zigtausender verärgerter Käufer (die für solche Nachlässigkeiten zum Teil dreistellige Beträge angelegt haben) etwas zu viele Einzelfälle.
Wir rekapitulieren: In der Verkaufs-Fassung von Die Siedler 2 ist die Verwaltung der Lagerhäuser und Transportschiffe extrem fehlerhaft. Der Patrizier-Nachfolger Elisabeth I. von Ascon weist ebenfalls eine ganze Reihe logischer Mängel auf (siehe Nachbesprechung in dieser Ausgabe). Bisheriger „Höhepunkt": die erste ausgelieferte Staffel des F1 Manager 96 funktioniert ohne Patch erst gar nicht. Und selbst damit treten immer noch Dutzende von Bugs auf, deren alleinige Aufzählung sich über mehrere DIN-A4-Seiten erstrecken würde. Schlamperei, Zeitmangel, Versehen? Vergleiche zur Auto- oder Flugzeug-Industrie getraut man sich angesichts solcher Firmenphilosophien erst gar nicht anzustellen. Und auch die Konsequenzen für das künftige Kaufverhalten der deprimierten Klientel sind noch nicht absehbar.
Sei's drum: Um die Besitzer solcher Spiele umfassend zu informieren und gleichzeitig potentielle Kunden vorzuwarnen, führen wir als Neuerung die Rubrik „Flashback" ein, die sich bei Bedarf um Pleiten, Pech und Peinlichkeiten kümmert und Ihnen unsere Erkenntnisse aus längerfristigen Tests schildert. Wir hoffen, daß wir damit in Ihrem Sinne handeln. Falls Ihnen also eklatante logische oder technische Fehler in einem Programm auffallen - schreiben Sie uns! Wir setzen uns mit dem Hersteller in Verbindung und werden uns um eine Lösung des Problems bemühen.
Trotz allem Ärger über verbugte Computerspiele und verschobene Erscheinungstermine (prominentestes Beispiel: Dungeon Keeper) wünschen wir Ihnen viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe und freuen uns schon jetzt auf das Jubiläums-Heft 10/96, in dem wir mit Ihnen den 4. Geburtstag des mittlerweile meistverkauften PC-Spielemagazins gebührend feiern werden.

Ihr PC Games-Team

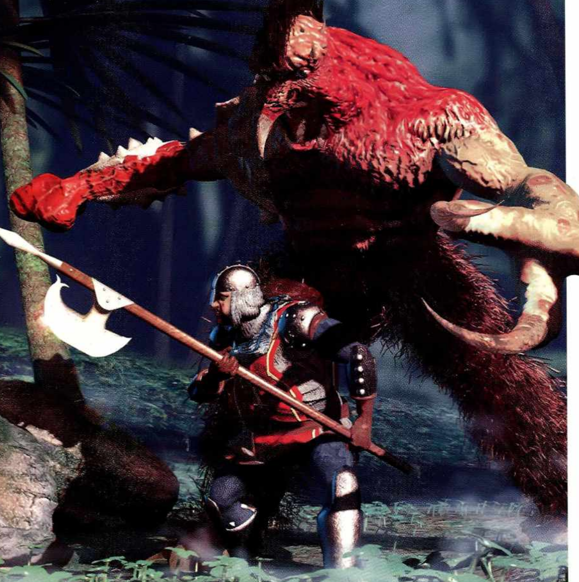
INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

SPECIAL

REVIEWS



Lands of Lore 2

Markus Krichel besuchte Anfang Juli die renommierte Spieleschmiede Westwood Studios. Mitten in der Wüste Nevadas ist hier - seit Command & Conquer - ein Mekka für Computerspieler entstanden. Im Augenblick entwickeln die Shooting Stars des letzten Jahres an Nachfolgern zu ihren erfolgreichsten Produktionen: Lands of Lore 2 und auch Command & Conquer 2 nähern sich mit gewaltigen Schritten der Fertigstellung. In unserem Special ab Seite 26 erfahren Sie alles über die kommenden Knüller.

26

FLASHBACK

ONLINE

HARDWARE

TIPS & TRIPS

CD-ROM

Demos
Advanced Tactical Fighter
Blown Away
Boong?!
Bud Tucker in Double Trouble
Chaos Overlords
Citizens
Civil War
Jagged Alliance 2
Kick Off 96
Shattered Steel
Surface Tension
Tomb Raider
Total Pinball 3D

Specials
Command & Contact
Die E3 in Los Angeles (Teil 2)

Kleinanzeigen
Leonardo Screensaver
Lesereinsendungen
MS Internet Explorer V2.0
Normality Screensaver
Tips und Tricks

Bugfixes
Silent Hunter Patch
Monopoly Patch V.13
Civilization 2 V1.11.1G
Links 386 Win95-Patch
Descent 2 V1.1
F1 Manager 96 V1.1
PC Games Cheat 9/96



52

QUAKE

Kein Spiel wurde so sehnsüchtig erwartet wie Quake. Am 24.06.1996 brach ein Sturm über das Internet herein - Quake lag als Shareware zum freien Download bereit. Wie gut ist Quake wirklich?



60

TIME COMMANDO

Mit Little Big Adventure konnte Adeline einen gelungenen Einstieg feiern. Time Commando ist das zweite Werk der französischen Entwickler, das sich wieder durch hervorragende Grafik auszeichnet.



160

INTERVIEW: WARREN SPECTOR

Warren Spector ist vor wenigen Wochen von Origin zu Looking Glass gewechselt. In unserem Interview erfahren Sie mehr über seinen Weggang und die Beweggründe, die ihn dazu veranlaßt haben.



EINE REVOLUTION IM SPIELEGENRE: SELTEN ZUVOR WAR DIE REAKTION DER FACHPRESSE ÄHNLICH EUPHORISCH UND DERART EINSTIMMIG WIE BEI ZORK NEMESIS:

„ANSCHNALLEN UND DAS STAUNEN EINSTELLEN: DIESES SPIEL SIEHT SO COOL AUS, DASS IHRE KINNLADE MIT TESA-STREIFEN BEFESTIGT WERDEN SOLLTE; SIE FÄLLT SONST GARANTIERT HERUNTER. ... ZORK NEMESIS ... SETZT MAßSTÄBE FÜR DAS GENRE. ... EINE DER BESTEN 3D-SPIELEWELTEN, DIE JE GESCHAFFEN WURDE."
BORIS SCHNEIDER, FÜNF VON FÜNF STERNEN, PC PLAYER 5/96

„ZORK NEMESIS: DAS NONPLUSULTRA" PC SPIEL 6/96

„ZORK NEMESIS KANN DURCH SEINE MYSTISCHE HANDLUNG, DIE VIELEN PUZZLES UND AUSGEKLÜGELTEN TECHNOLOGIEN ÜBERZEUGEN." PC GAMES 6/96

„KAUM ZUVOR HAT ES EIN SPIEL GEGEBEN, DAS ATMO-SPHÄRISCH SO DICHT WAR." ENTERTAINMENT MARKT 8/96, FÜNF VON FÜNF STERNEN

„ZORK NEMESIS GEHÖRT EINDEUTIG ZU DEN BESTEN GRAFIK-ADVENTURES, DIE AUGENBLICKLICH DEN SPIELE-MARKT EROBERN." CD-ROM MAGAZIN 6/96

RK
ESIS

T IN DEUTSCH!

BOTENE
D

„Hervorragender Titel, den Sie nicht verpassen sollten". MCV 5/96

„Über fünfzig Minuten ausgezeichnetes Videomaterial und ein von Rätseln durchtränktes Land werden Sie mit Sicherheit Stunden um Stunden am Schirm fesseln." CD Direkt 6/96



ACTIVISION®

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

Gerüchte & News aus Amerika



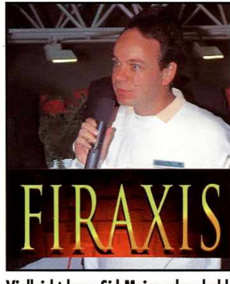
Markus Krichel schreibt über Sequels

MOTS heißt das neue **Schlagwort** der Industrie seit der E3. Es handelt sich nicht etwa um ein neues Full Motion Video System, sondern um eine Abkürzung für **More of the Same** (Immer wieder dasselbe). MOTS war das zentrale Thema der Electronic Entertainment Expo, dem Mekka der Spielemacher. Hoffnungsvoll präsentierten die dort anwesenden Firmen ihre **vermeintlichen Tophits** der Zukunft und wiesen sogar mit Stolz darauf hin, daß es sich um einen Clone von XYZ handelt, **„halt nur besser"**.
Es wäre nun einfach, mit dem Finger in Richtung Full Motion Video oder 3D-Action zu zeigen und zu behaupten „die sind schuld!". Das Problem ist ein anderes. Betrachtet man die **Marktentwicklung** der vergangenen Jahre, so stellt man fest, daß die Neulinge im Geschäft sich einer typischen **Erbsenzählermentalität** bedienen. „Dieses Produkt war erfolgreich, und wo es für einen reicht, da reicht es auch für mehrere."
Also clont man munter darauf los und **übersättigt den Markt** mit einer Schwemme von Spielen, über die wir als Magazin aus Gründen der Vollständigkeit berichten müssen. Und der Leser sieht den hundertsten C&C-Abklatsch und schlägt die Hände über dem Kopf zusammen. Und wer bringt uns nach wie vor **die besten Spiele**? Die gleichen Firmen, die schon seit Jahren im Geschäft sind: Origin, Westwood, Virgin, Interplay, Sierra und ein paar Neulinge wie Looking Glass oder Blizzard, die eigentlich **gar keine Neulinge** sind, sondern teilweise sogar für die Hits der vorgenannten Großen als Drittentwickler tätig waren.
Das **wahre Problem** liegt nicht in der fehlenden Fähigkeit, etwas wirklich Neues zu schaffen, sondern in der mangelnden **Risikobereitschaft** der meisten Anbieter. Also los: traut Euch was! Sonst MOTSen wir.

Firaxis

Neues vom Meier Sid

Sid Meiers **neuer Firmensitz** ist nur ein paar hundert Meter von seinem alten Arbeitsplatz entfernt. In Hunt Valley (Maryland) arbeitet der „Vater des Computerspiels" mit einer kleinen Gruppe **ausgesuchter Programmierer**, Musiker und Designer in den Räumen des neuen Unternehmens Firaxis. Über den ersten Titel will er sich noch nicht äußern, lediglich, daß es sich bei allen Firaxis-Produkten **„um richtungsweisende, innovative Spiele"** handeln wird. Firaxis wird sich voll auf die Entwicklung konzentrieren und die Verpackung und den Vertrieb einer Drittfirma überlassen. „Wir sind an Angeboten **von allen Firmen** interessiert", so Meiers enthusiastischer Partner Jeff Briggs, **„einschließlich MicroProse!"**



Vielleicht kann Sid Meier schon bald mit seiner neuen Firma Firaxis große Erfolge feiern.

Wing Commander Academy

Zeichentrickserie Läuft an

Mark Hamill, Tom Wilson, Malcolm MacDowell und Dana Delaney (China Beach) stellen **ihre Stimmen** zur Vertonung der dreizehnteiligen **Wing Commander-Zeichentrickserie** zur Verfügung, die auf dem amerikanischen **Kabelsender USA** ausgestrahlt wird. Die Serie, deren Titel von USA als **„Wing Commander Academy"** angegeben wird, feiert im September Premiere. Zwischenzeitlich gab Origin bekannt, daß **Wing Commander 5** von Grund auf neu entwickelt wird. Dies wird, laut Pressesprecher David Swofford, ca. **zwei Jahre** in Anspruch nehmen. Unter Umständen könnte die alte WC-Engine noch einmal für Wing Commander: „Maniac Missions" wiederbelebt werden.



Mark Hamill bleibt Wing Commander treu. In der neuen Zeichentrickserie ist er als Synchronsprecher tätig.

3DO Studios

... im Kaufrausch

3DO wird das amerikanische Softwarehaus **New World Computing** (Heroes of Might and Magic, Empire Deluxe) kaufen. Dies gab Pressesprecherin Diane Hunt Anfang Juli bekannt. Damit setzt 3DO seinen **Vorstoß im PC-Markt** fort. Zuvor hatte man bereits die Firmen **Archetype** Interactive und **Cyclone Studios** erworben. Die Produkte der drei vorgenannten Firmen werden in Zukunft unter dem Label **3DO Studios** erscheinen. Außerdem wird Konsolensoftware für die neuen 64 Bit-Systeme entwickelt.

Mech Warrior 3

Neue Lizenznehmer

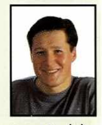


MechWarrior: Mercenaries wird vorerst die letzte Roboterschlacht von Activision sein, die mit der offiziellen BattleTech-Lizenz ausgestattet ist.

Gleich **vier verschiedene Unternehmen** arbeiten an der nächsten Auflage von MechWarrior. Activision, deren Lizenzrechte für die MechWarrior-Serie mit der Veröffentlichung von MechWarrior: Mercenaries erlöschen, gehört nicht dazu. **Spectrum Holobyte** machte das Rennen um die begehrten Rechte, gab aber den Designauftrag an **FASA Corporation**, die Gründer von Virtual World Entertainment und Entwickler des BattleTech VR-Spiels weiter. Kompliziert genug? Wird noch besser. FASA gründete zu diesem Zweck ein neues Unternehmen mit dem Namen **FASA Interactive Technologies**, deren Auftrag darin bestehen wird, die Engine des Arcade BattleTech VR-Spiels in den PC zu quetschen. Geplante Entwicklungszeit: **18 Monate**.



Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film



Thomas Borovskis setzt auf Online-Rollenspiele

Hin und wieder kann einem Redakteur schon der Brustkorb schwellen. Vor gut einem halben Jahr klagte ich an dieser Stelle über den **schleichenden Tod des guten, alten Rollenspiels** - und was passiert? Ich bin erhört worden! Für die Herbst- und Wintermonate wird eine so große Anzahl von vielversprechenden Rollenspielen angekündigt wie **niemals zuvor.** Da sehen Sie mal, welchen Einfluß die PC Games auf die Spielehersteller in aller Welt hat. Aber Spaß beiseite: Was uns demnächst in diesem Genre erwartet, ist wirklich erste Sahne. Allen voran sind natürlich Ultima Online und Dark Sun Online (siehe rechts) zu nennen, die den RPG-Spielspaß durch Internet-Nutzung in ganz neue Höhen schrauben sollen. Auch im Bereich der Solo-Spiele tut sich einiges - Origin (Ultima), 7th Level (Return to Krondor), Bethesda (The Elder Scrolls: Daggerfall), Sir-Tech (A Wizardry Adventure) und sogar Sierra (Birthright, Antara) haben Rollenspiele verschiedenster Färbung in Vorbereitung. Also: Kommando zurück - die Hersteller haben die vielen zehntausend Rollenspieler in aller Welt noch lange nicht abgeschrieben. Vor allem auf den Online-Bereich setzen wir die größten Hoffnungen. Denn kein anderes Genre bietet sich so gut für ein Tag und Nacht ablaufendes, **weltumspannendes Multiplayer-Spiel** an wie dieses. Stellen Sie sich vor, Sie können sich zu jeder beliebigen Tageszeit bei Ihrem Internet-Provider um die Ecke einloggen, um wenige Sekunden später zusammen mit einem japanischen, amerikanischen oder indischen Bekannten eine Horde von Orks aufzumischen. Das einzige, was diesen Traum noch zerstören könnte (die Telekom hier mal ausgeklammert), ist das Internet selbst - nämlich durch lahme Baud-Raten, die einem sogar den Spaß am einfachen "Surfen" (ein grauenvolles Wort!) verderben.

Antara und Birthright

Neues von Sierra

Neben den Serien-Fortsetzungen Larry 7 und Phantasmagoria 2 sind bei Sierra derzeit noch zwei Rollenspiele in Vorbereitung. In **Betrayal in Antara** steuert der Spieler eine von vier Hauptfiguren durch eine echtzeitberechnete 3D-Umgebung aus Schlössern, Höhlen und Städten. Das **innovative Magiesystem** soll sowohl Hardcore-Rollenspieler als auch Anfänger ansprechen. Wenn nichts dazwischenkommt, soll Antara noch im November dieses Jahres in einer deutschen Version erscheinen. Eine andere Käufergruppe wird von **Birthright** angesprochen: das **offiziell lizenzierte AD&D-Rollenspiel** spricht mit seinem komplexen Regelwerk eher die Puristen an - und unter denen vor allem diejenigen RPG-ler, die gerne im Netzwerk gegen (oder mit) andere(n) Spieler(n) antreten. Birthright soll laut Sierra ebenfalls bis November fertig werden.



Betrayal in Antara richtet sich an Anfänger und Fortgeschrittene, während Birthright wohl eher Profis anspricht.

Dark Sun Online

Surf-Brettspiel im WWW

Konkurrenz für Origins Ultima Online: Auch Rollenspiel-Spezialist SSI plant ein **Internet-Multiplayerspiel**, das noch Ende 1996 ans Netz gehen soll. Um Dark Sun Online - Crimson Sands spielen zu können, benötigt man einen Internet-Zugang und die Spiel-CD, die wie ein „normales" Spiel im Handel erhältlich sein wird. Erklärungen zum Regelwerk und zur **Beta-Testphase** sind auf der WWW-Seite von SSI (http://www.ssionline.com/) sowie auf dem Spieleserver „Total Entertainment Network" (http://www.ten.net) erhältlich.



Noch bevor Ultima Online ans Netz geht, gibt es schon Konkurrenten: Dark Sun Online.

3 Skulls of the Toltecs

Brennendheißer Wüstensand



Auf Goldsuche gehen können Adventure-Liebhaber ab Oktober dieses Jahres in Warners neuestem Comic-Adventure.

Da sag einer, aus Spanien kämen nur Olivenöl und klapprige Autos - die fidelen Südeuropäer versuchen sich neuerdings nämlich sogar an der Entwicklung von Computerspielen. 3 Skulls of the Toltecs ist der Name eines Comic-Adventures, das von der Firma Revistronic als Erstlingswerk entwickelt wird. Die im Mexiko von 1866 angesiedelte Westernstory versetzt den Spieler in die Blütezeit der **Goldgräber und Revolverhelden**. Als Lucky Luke-Verschnitt namens Fenimore Flening jagt er dabei einem gigantischen Goldschatz nach. Revistronics deutscher Partner, Warner Interactive, investiert derzeit große Anstrengungen in eine **perfekte deutschsprachige Umsetzung** des farbenfrohen Cartoon-Adventures. Als Erscheinungstermin für die komplett deutsche Version wird der Oktober angepeilt. Ein Preview gibt es voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.

Facts

+++ Sierra senkt seinen empfohlenen Verkaufspreis für **Urban Runner** auf 99,- DM. Wer Glück hat, ergattert vielleicht sogar eine Ausgabe der **„Limited Edition"**, der gratis eine schicke Sonnenbrille beiliegt. +++ Neues Science Fiction-Forum im WWW: Ab September bekommen **Science Fiction- und Fantasy-Freaks** ein eigenes, deutschsprachiges Informations- und Kommunikationsforum. Unter der Adresse **HTTP://WWW.CYBERBASE.DE** können Kontakte geknüpft, Nachrichten gelesen und SciFi-bezogene Dateien gesaugt werden.+++ Für das Adventure **The X-Files** (zu deutsch: Akte-X), das bis Anfang 1997 erscheinen soll, konnte Spielehersteller Fox Interactive die beiden Hauptdarsteller der gleichnamigen Fernsehserie, **Gillian Anderson** und **David Duchovny**, verpflichten. +++



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Action-
Sportspiele
Jump & Runs



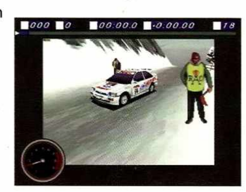
Oliver Menne schreibt über Stories in Actionspielen

„Jedes Spiel braucht eine Story." An dieser Aussage ist grundsätzlich nichts falsch, allerdings gehört der Zusatz „Je umfangreicher und undurchsichtiger, desto besser" bei vielen Softwarehäusern zur **Unternehmenspolitik.** Beispiele möchten wir an dieser Stelle nicht nennen, damit sich keiner auf den Schlips getreten fühlt - aber: es ist schon erstaunlich, wie umständlich manche Designer das **einfache Thema** „fiese Außerirdische greifen unschuldige Menschheit an" verpacken können. Sicherlich sind ein paar einführende Worte auch für ein Actionspiel wichtig, eine Hintergrundgeschichte in **epischen Ausmaßen** erscheint jedoch überflüssig und lähmend.
Die Zeit, die in diesen Bestandteil eines Spiels investiert wird, könnte man bestimmt an anderer Stelle gut gebrauchen - oft genug gibt es **Terminverschiebungen,** weil noch Bugs vorhanden sind oder sich die eine oder andere Passage noch nicht richtig spielen läßt. Warum spart man also nicht bei den Autoren und engagiert im Gegenzug mehr Beta-Tester? Ein Schritt, der zumindest im Bereich der Actionspiele nachzuvollziehen wäre.
Ein Team, das sich gegen diesen Trend stellt, ist id Software. Die Texaner richten ihr Hauptaugenmerk auf die **Fertigstellung der Engine,** der Grafiken, eigentlich des gesamten Spiels. Erst wenn all diese Bestandteile zur vollen Zufriedenheit funktionieren, wird die Story nachträglich dazugestrickt.
Die Programmierer bei id Software gehen sogar noch einen Schritt weiter und konstruieren eine völlig an den Haaren herbeigezogene - aber kurze - Geschichte (Beispiel Quake: Atomreaktoren lösen sich in Luft auf, Gegner gelangen durch monströse Beamfelder auf die Erde), die durch einen Hauch **Selbstironie** schon wieder amüsant ist. Hoffentlich macht dieses Beispiel Schule...

Rally

Rennspiel von Software 2000

Software 2000 veröffentlicht **noch im Herbst** Rally. Das Rennspiel zeichnet sich durch verschiedene Grafik-Modi (VGA und SVGA) und gelungenes Gameplay aus. Bei der Entwicklung wurden **Gimmicks** nicht vergessen: wenn man sich beispielsweise in Schweden auf die Hatz nach Rundenrekorden macht, platzen Schneeflocken auf die Windschutzscheibe; bei Nachtfahrten sorgen die grellen Scheinwerfer für ausreichende Beleuchtung. Ein Spiel, das sich Motorsport-Liebhaber unbedingt vormerken sollten.



Rally kann mit packenden Kameraperspektiven aufwarten.

Hardwar

Weltraum-Söldner

Von Gremlin Interactive soll Ende des Jahres das Actionspiel Hardwar erscheinen. In ferner Zukunft schlüpfen Sie in die Rolle eines Söldners, der fast jeden Auftrag annimmt, um sein sündhaft teures Raumschiff unterhalten zu können. So können Sie sich als Kopfgeldjäger einen Namen machen, aber auch als Händler von Planet zu Planet reisen. Das Spiel verfügt über phantastische 3D-Welten und kann durch Finessen wie tageszeitabhängige Umgebungen beeindrucken. Eine **Netzwerk-Option** wird natürlich auch verfügbar sein.



Vor allem in der Außenansicht kommt die Qualität der Grafik gut zur Geltung.



Zahlreiche Missionen spielen sich inmitten der Stadt ab.

Sandwarriors

Flucht auf die Erde



Herrliche Nebeleffekte zeichnen Sandwarriors aus.

Die Ressourcen auf dem Planeten Tawy sind erschöpft. Die Anführer des Hauses Osiris organisieren die Massenflucht auf die Erde. Leider funkt eine zweite Familie, die sich auch unseren Planeten als neue Residenz ausgesucht hat, dazwischen: ein Krieg ist unvermeidbar. Sie schlüpfen in die Rolle eines **Offiziers** der Osiris und müssen versuchen, durch überlegene Taktiken und blitzschnelle Reaktionen (Sandwarriors ist ein Actionspiel!) diese entscheidende Schlacht zu gewinnen - und zwar schnell, denn die Zeit drängt. Das 3D-Spektakel soll kurz vor **Weihnachten** auf den Markt kommen.

Dragonheart

Filmumsetzung



Die riesigen Drachen sind perfekt animiert und schaffen eine angespannte Atmosphäre.

Von Acclaim kommt die Filmumsetzung Dragonheart. In den Vereinigten Staaten konnte der Streifen (in den Hauptrollen: Sean Connery und Dennis Quid) schon für Furore handeln. Beim Spiel handelt es sich um ein klassisches Beat `em Up, das mit einigen spektakulären Spezialeffekten ausgestattet wurde.

Facts

Activision gibt die Rechte zur weiteren Vermarktung von Pitfall (Fernsehen, Merchandising) an die Rothman Agency. +++ Pixar Animation Studios (Toy Story) möchte sein Talent nicht mehr nur in Filme investieren, sondern schon bald für Computerspiele tätig werden. +++

Schleichfahrt

Mit Blue Byte auf Tauchstation



Die gigantischen U-Boote wirken vor allem durch die hohe Farbtiefe einzigartig.



Man darf nie leichtsinnig werden, sonst gerät man nur allzuschnell unter Beschuß.

Im 21. Jahrhundert wird die Menschheit nach dem ersten und letzten Atomkrieg dazu gezwungen, die einst bewohnbare Oberfläche unseres Planeten zu verlassen, um in Zukunft unterwasser zu leben. Aber schon nach wenigen Jahren des technologischen Stillstands keimt der Forschungswille wieder auf, und es werden gigantische Unterseeboote entwickelt. Die mächtigen Metallkolosse durchpflügen im Auftrag eines globalen Handelsnetzes die Tiefen des Ozeans.

Sie schlüpfen nun in die Rolle von Söldner Flint. Er ist nur auf seinen Vorteil bedacht und zu jedem Risiko bereit. Er läßt sich von korrupten Konzernen und fanatischen Religionsanhängern anheuern, Hauptsache das Honorar stimmt. Flint weiß eben noch nicht, daß das Schicksal der Menschheit in seinen Händen liegt...

Die Unterwasserwelt wurde sehr **liebevoll in Szene** gesetzt: Sie können zum Beispiel das malaiische Vergnügungsviertel oder die überdimensionale Piratenfestung von Gibraltar besuchen. In düsteren Spelunken oder bei diversen Händlern können Sie sich mit Gesinnungsgenossen (insgesamt wurden mehr als **100 Personen** integriert) unterhalten - lassen Sie sich aber kein Seemannsgarn aufbinden. Einige Informationen führen auf eine falsche Fährte.

Ihr U-Boot können Sie mit **30 verschiedenen Waffensystemen** ausstatten (zum Beispiel: Torpedos, Partikelkanonen, Geschütztürme, Plasmawaffen), damit Sie im Kampf gegen Ihre Widersacher nicht gnadenlos untergehen.

Die Grafik-Engine kann schlichtweg überzeugen. Die 3D-Grafik während des Spiels zeichnet sich durch eine **hohe Auflösung** (640x480 Bildpunkte) und **exzellente Farbgebung** (64.000 Farben) aus. Damit das Gameplay trotzdem flüssig bleibt, hat sich Blue Byte einen kleinen Trick einfallen lassen, der das Spiel aber gleichzeitig realistischer macht: man kann nicht besonders weit in die Tiefe sehen, das Bild „fadet" relativ frühzeitig aus - aber das ist ja bei einem Unterwasser-Spiel auch nicht falsch.

Erscheinen soll Schleichfahrt im vierten Quartal 1996, also kurz vor Weihnachten.

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



Harald Wagner begrüßt die Fertigstellung der DirectX-API

Nun ist es endlich komplett, das Windows-API DirectX. Neben den bereits bekannten Komponenten DirectDraw, DirectSound etc. wird vor allem Direct3D für **hohe Geschwindigkeiten unter Windows 95** sorgen - vorausgesetzt, eine 3D-Beschleunigerkarte ziert den heimischen Rechner. Zwar können diese Karten auch emuliert werden, akzeptable Geschwindigkeiten werden dabei aber nicht erreicht. Zufälligerweise steigt im gleichen Augenblick die Zahl der Anwendungen, die von Direct3D profitieren: **Flugsimulationen, Rennsimulationen** etc. So werden die Softwarehersteller und Microsoft für einen 3D-Beschleuniger-Boom sorgen. Bislang läßt deren Verbreitung wegen fehlender **Treiberunterstützung** zu wünschen übrig, in ca. einem Jahr wird diese Hardware zum Standard gehören. Daß diese Zusammenhänge abgesprochen sind, ist unwahrscheinlich, dennoch profitieren davon alle Seiten: Microsoft etabliert sich als einzige **genormte Infrastruktur** für Spielehard- und -software, Hardwarehersteller müssen keine Akzeptanzprobleme für exotische Sound- und Grafikkarten fürchten, Softwarehersteller können auf einen großen Teil der Programmierarbeit verzichten. Leidtragender dürfte wieder einmal **der User** sein, der die sicherlich nicht steigende Qualität der Software durch immer neue und leistungsfähigere Hardware ausgleichen muß - der ewige **Teufelskreis** der PC-Gemeinde.

SimCopter

SimVerbrecherjagd

Wer der Faszination von SimCity 2000 erlegen ist, die Einwohner und die eigenen Städte aber gerne einmal aus der Nähe betrachten würde, wird von **SimCopter** begeistert sein. In **Maxis´ Hubschraubersimulation** lassen sich **Städte aus SimCity 2000 einlesen** und mit einem Hubschrauber durchfliegen. Für Abwechslung sorgen Missionen, in denen der Spieler Verbrecher jagen, Feuer löschen oder Personen von sinkenden Schiffen retten muß. Bei erfolgreichem Bestehen der Missionen wird man mit weiteren Hubschraubern und besserer Ausrüstung belohnt. Das im Herbst 96 erhältliche Windows 95-Programm wird mit einer stattlichen Anzahl an fertigen Städten ausgeliefert, **SimCity 2000 ist also nicht notwendig.**



Hier macht sich der Wert einer guten Stadtplanung bezahlt: Mit SimCopter werden die Schönheitsfehler einer Stadt schnell enttarnt.

TFX3

Neues Futter



Vor allem die Grafiken zeigen den Fortschritt in DIDs neuer Software.

Wer von TFX1 und TFX2 genug hat, findet mit TFX3 neues Futter. Der Spieler kann nun entweder in einem **F-22** oder in einer **AWACS** platznehmen, von wo aus er die neue Grafik-Engine und die verbesserte **Gegnerintelligenz** genießen kann. Das Windows 95-Programm verfügt auch über einen Missionsgenerator, zahlreiche aufwendige Kampagnen sowie ausgereifte **Netzwerkoptionen.** Der Erscheinungstermin von TFX 3 dürfte wahrscheinlich im späten Herbst 1996 liegen.

NASCAR 2

Auf Kreisfahrt

Mit NASCAR 2 versucht Papyrus (mittlerweile im Besitz von Sierra), an die legendären Titel Indycar Racing und NASCAR anzuknüpfen. Neben der von allen Seiten **geforderten Beschleunigung der Grafik-Engine** wird das im Dezember erscheinende Programm eine **Fahrschule, Netzwerkfähigkeiten** sowie ein vereinfachtes Gameplay mit sich bringen. Das offizielle Lizenzprodukt bietet alle Fahrer, Teams und Rennstrecken der Saison 1996.



Vom Teamchef wird man per Funk ständig über den Rennverlauf informiert.

ProPilot

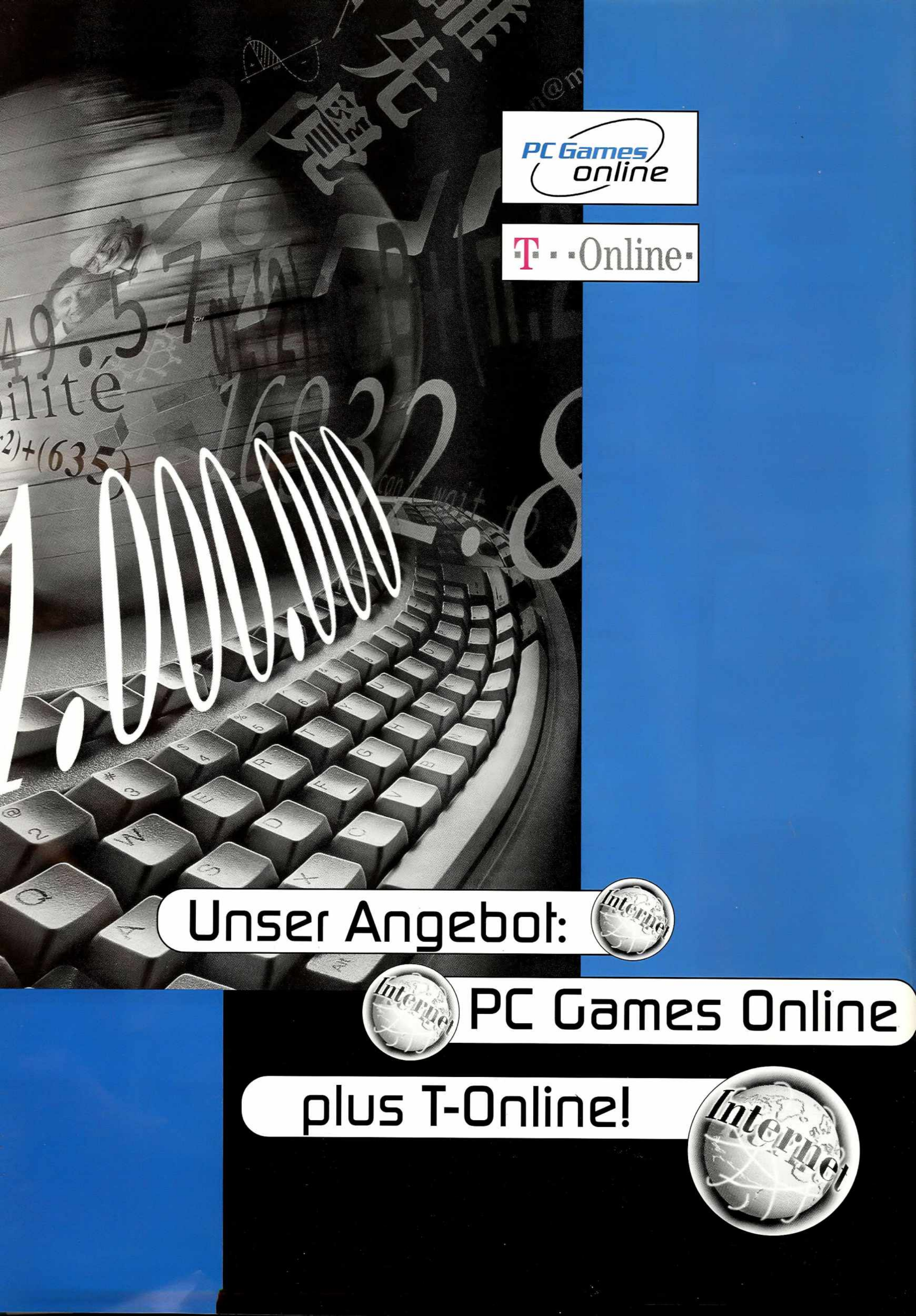
Konkurrenz für MS Flight

Ebenfalls erst für das Frühjahr des kommenden Jahres ist Sierra ProPilot angekündigt, eine **zivile Luftfahrtsimulation**. Durch die verwendete 3Space-Technologie soll ProPilot zur realistischsten Flugsimulation aller Zeiten werden. An Bord einer Cessna 172 Skyhawk wird man in die Grundlagen der zivilen Fliegerei eingeführt, um den privaten **Pilotenschein** zu erhalten. Mit vier weiteren Flugzeugen läßt sich dann die Flugtechnik durch weitere Lektionen perfektionieren.



Das Windows 95-Programm macht trotz des frühen Entwicklungsstadiums bereits einen guten Eindruck. Dennoch wurde der Erscheinungstermin verlegt.

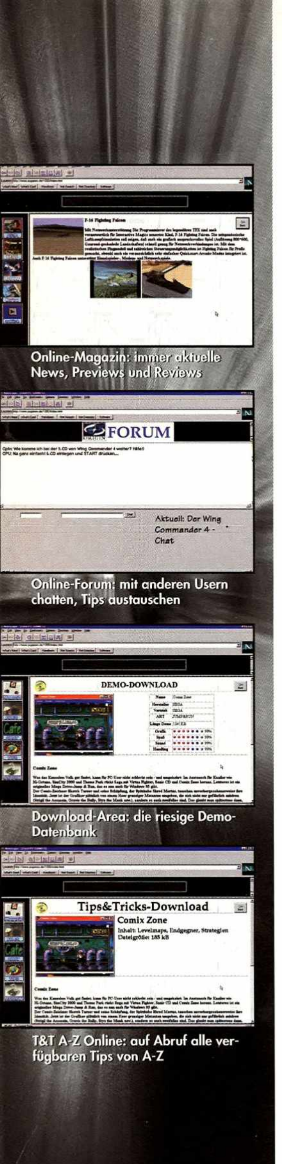
Anschließend kann man sich an die nächste Lizenz wagen, mit der sich z. B. ein **Wasserflugzeug** oder der CitationJet fliegen läßt. Mit erfolgreichem Meistern einer Reihe von Missionen, die nach Kriterien wie Sicherheit und Effektivität beurteilt werden, bietet Sierra ProPilot sogar die Möglichkeit der kommerziellen Lizenz.



PC Games online
T · · Online ·
1.000.000
Unser Angebot:
PC Games Online
plus T-Online!
Internet

PC GAMES Online

http://www.pcgames.de



Online-Magazin: immer aktuelle News, Previews und Reviews

Online-Forum: mit anderen Usern chatten, Tips austauschen

Download-Area: die riesige Demo-Datenbank

T&T A-Z Online: auf Abruf alle verfügbaren Tips von A-Z

Das Online-Magazin

Hier finden Sie News, Previews und Reviews zu den brandaktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC GAMES im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrund-Informationen und Tests - mit PC GAMES online sind Sie täglich up-to-date.

Das Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das „Multiplayer´s Inn", um Modem-Spielgegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

Download-Area

Sie wollen die neuesten Demos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen? In der „Download-Area" gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Datenbank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettlösungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. Wenn Sie zukünftig in einem Rollenspiel, einem Adventure, einer Simulation oder einem Action-Spiel nicht weiterkommen, über PC GAMES online haben Sie die Lösung in Sekunden.

Action Park*

Über diesen Premium-Dienst bieten wir Ihnen echte Multiplayer-Spiele - online. Ob Sie mit bis zu 50 anderen Spielern um die Fußballmeisterschaft kämpfen, mit Dutzenden von Rittern, Elfen oder Zauberern in Dungeons steigen oder live an der Börse spekulieren - mit PC GAMES online erleben Sie Spielen anders. Aufregender. Interessanter. Interaktiver. Und jeden Monat kommen neue Spiele dazu!

* zum Start von PC GAMES online sind noch nicht alle Spiele verfügbar

PC GAMES online - die ganze Welt der PC-Spiele - kostenlos!

T-Online

Ihr Internet-Zugang - bundesweit zum Citytarif

PC GAMES bietet Ihnen jetzt in Zusammenarbeit mit 1&1 Direkt GmbH den Internet-Zugang zum Ortstarif. Schon über 1.000.000 User nutzen T-Online, den Online-Dienst, der einfach alles kann: Internet, Btx, Btx plus und eMail.

Mit T-Online erhalten Sie Zugang zu PC GAMES online und allen anderen Internet-Angeboten. Homebanking mit Btx und der bundesweite Zugang zum günstigen Citytarif - auch per ISDN- sind dabei das starke Plus gegenüber anderen Online-Diensten.

Und das sind die Möglichkeiten mit T-Online im Detail:

Btx/Btx plus

Mit Btx/Btx plus erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte bequem vom Schreibtisch aus, Sie buchen Flüge, rufen die Flugpläne von Lufthansa und die Fahrpläne der Deutschen Bahn ab, rufen topaktuelle Last-Minute-Angebote ab und vieles mehr.

- über 5.000 deutschsprachige Angebote
- Homebanking bei über 3.000 Instituten
- jetzt in neuer Multimedia-Qualität
- bundesweit mit 14.400 bit/s

Internet

Kommen Sie ins Internet, und Sie können sich vor kostenloser Software kaum mehr retten. Ob über PC GAMES online oder einen anderen Dienst, Sie erhalten immer die neuesten Demoprogramme, PD- und Sharewareversionen, Updates, Bugfixes, Treiber aktueller Software und vieles mehr. Über das weltweite Internet können Sie jede vorstellbare Information abrufen, Sie verschaffen sich direkten Zugang zu renommierten Universitäten, Bibliotheken, Museen, Zeitschriften und Datenbanken.

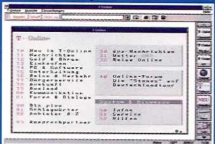
- weltweite Kommunikation mit über 30 Millionen Internet-Usern
- Zugangsknoten von jedem Anschluß in Deutschland zum Ortstarif erreichbar
- ohne Aufpreis: Internet sogar mit ISDN nutzbar

eMail

Mit eMail erhalten Sie Ihren persönlichen PC-Briefkasten. Sie können aber nicht nur Briefe versenden oder empfangen, sondern auch Sprache, Bilder und Videosequenzen.

- in Sekundenschnelle Mitteilungen in die ganze Welt verschicken!
- jedes Dokument kann vom Empfänger direkt weiterverarbeitet werden
- keine langen Postwege mehr!

Btx plus: der Premiumdienst für besondere Ansprüche



Btx: über 5.000 deutschsprachige Angebote ab 2Pfg./ Min.



Internet: alle denkbaren Informationen per Knopfdruck

Ihr Dankeschön: Ein Online-Paket zum Einstieg bei T-Online - gratis!

Online-Paket

- **„Netscape-Navigator“** für den schnellen Internet-Zugang
- **„T-Online-Decoder“** für Btx und Btx plus
- **„Intern@t Guide“** - alles über das globale Netz, die wichtigsten Dienste u.v.m.
- **„PC GAMES Action Pack“** - drei starke Spiele auf CD-ROM

Zusätzlich übernimmt 1&1 für Sie die Zugangskosten zu T-Online, die normalerweise einmalig DM 50,- betragen.

Die Kosten von T-Online sind das überzeugendste Argument:

Grundentgelt pro Monat: nur DM 8,-

T-Online-Zeittakt
täglich* von 18.00 - 8.00 Uhr
2 Pfennige pro Minute
*) auch an Wochenenden und Feiertagen!

T-Online-Zeittakt
werktags von 8.00 - 18.00 Uhr
6 Pfennige pro Minute

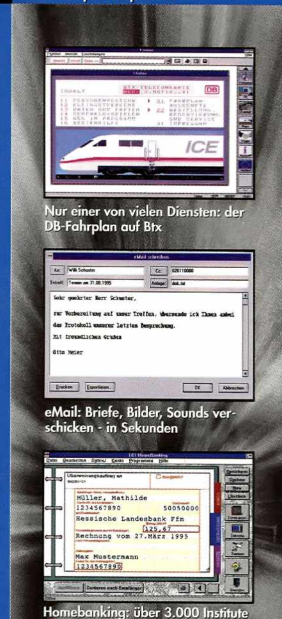
Sensationell günstig ist auch die Nutzung: nur mit T-Online können Sie sich bundesweit zum Citytarif einwählen!
Keine Zusatzkosten für eMail, für Internet nur zusätzlich 5 Pfennige pro Minute! Bei Btx plus erhöht sich der angeg. Zeittakt um 7 Pfennige pro Minute.

So einfach ist Ihr Zugang zu T-Online:

1. Heute anmelden, schon in wenigen Tagen erhalten Sie Ihr Online-Paket.

2. Einfache Installation! In der beigefügten Installationsanleitung wird einfach, Schritt für Schritt erklärt, wie´s geht - **eine Sache von Minuten!**

3. Ihre persönliche Zugangskennung erhalten Sie innerhalb weniger Tage per Einschreiben von der Deutschen Telekom.



Nur einer von vielen Diensten: der DB-Fahrplan auf Btx

eMail: Briefe, Bilder, Sounds verschicken - in Sekunden

Homebanking: über 3.000 Institute mit T-Online erreichen

Die gute Nachricht für Noch-Nicht-Modembesitzer:

I & I-Modems zu günstigen Komplettpreisen!

Modem Speedster 14.400 — **nur DM 99,-**
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 14.400 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 57.600 bit/s, inkl. Fax-Funktion.
Best.-Nr. Windows: 8413

Modem Skyconnect 28.800 — **nur DM 249,-**
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 28.800 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 115.200 bit/s, inkl. Fax-Funktion.
Best.-Nr. Windows: 8414



WiSims & Strategie & Denkspiele



Petra Maueröder über Z und die Folgen

Nach dem aufsehenerregenden Z-Mega-Review in der PC Games 8/96 erreichte uns eine immense Flut an Briefen, E-Mails und Anrufen. Und alle wollten wissen: **Ist Z wirklich SO gut?** Wir können Ihnen versichern: **Z ist SO gut!** Allerdings sollten Sie sich vor einem Kauf selbst kritisch einschätzen: **Bin ich ein Z-Typ?** Nochmal zum Mitschreiben: Kein relaxtes Ausbauen des heimatlichen Stützpunkts, keine sonst übliche Einheiten-Vielfalt, kein Karten-Erkunden, kaum Story und der Zwang zum permanenten Angriff - das verkraftet nicht jeder. **Durchaus möglich, daß viele sagen: Sowas ist mir zu hektisch!** Oder: GDI und NOD sind einfach cooler. Streiten kann und wird man über das Thema „Ist Z besser als C&C und WarCraft 2?". Wenn Ihnen Handlung und Szenario am wichtigsten sind, sicherlich nicht. **Ambitionierte Basis-Architekten werden Z eventuell sogar hassen.** C&C-Spieler, die sich stundenlang in ihrem Stützpunkt verkriechen und mutigerweise auf die Streitmächte der Gegner warten, werden bei Z zunächst blamable Niederlagen erleiden - ich spreche aus Erfahrung. Wenn Sie so wollen: C&C und WarCraft 2 sind wie eine gemütliche Partie Schach, Z bietet den Thrill von Blitzschach. **Ein Programm, das zu einer wahren Sucht werden kann,** wenn man erstmal die C&C-Scheuklappen abgelegt hat und nach und nach die **raffinierten taktischen Möglichkeiten** auslotet. Das Kapitel Z ist für uns deshalb noch lange nicht abgeschlossen - in den nächsten Ausgaben werden wir Ihnen im Tips & Tricks-Bereich verblüffende Strategien aufzeigen. Und um auch noch die am zweithäufigsten gestellte Frage zu beantworten: **Z wird nun doch erst ab Ende August erhältlich sein.**

Bundesliga Manager 97

Meisterliches aus Eutin

Fußball-Fans sollten sich den **28. Oktober 1997** rot im Kalender anstreichen: An diesem Tag wird erstmals der **Bundesliga Manager 97** ausgeliefert, der nunmehr vierte Teil der meistverkauften Computerspiel-Serie in Deutschlands. Die von der Fachpresse und den Spielern angemahnten **Kritikpunkte** wurden **konsequent ausgemerzt**: Der BM 97 wartet mit einer völlig überarbeiteten **SVGA-Benutzeroberfläche** im Windows-Look auf, verzückt mit **3D-Vektor-Spielszenen**, einem integrierten **Editor** und den **Daten der kommenden Bundesliga-Saison**. Auch Neuerungen wie die geänderten Transferbestimmungen der UEFA sind bereits berücksichtigt. Wichtigstes Feature: Software 2000 hat fest versprochen, diese langerwartete Business-Simulation ohne Bugs auszuliefern. Schau'n mer mal...



Hochauflösende Statistiken liefern nützliche Anhaltspunkte für Trainer und Manager.



Der vom Bundesliga Manager Hattrick bekannte „Toto-Tip" wurde vor allem optisch verfeinert.

Fragile Allegiance

SciFi-Strategie der Sonderklasse

Das mußte ja so kommen: Wegen der wachsenden Überbevölkerung und den daraus resultierenden Nahrungsmittel-Engpässen gründet die Menschheit der nahen Zukunft neue Außenposten im Weltraum. **Als „Geschäftsführer" eines transgalaktischen Speditionsunternehmen** wetteifern Sie mit **vier Konkurrenten** um die fruchtbarsten Planeten und die lukrativsten Handelswege. Falls die Diplomatie mit den **sechs außerirdischen Rassen** fehlschlägt, kommt es zu aufwendig in Szene gesetzten **Kampfsequenzen** - auch im **Netzwerk**! Mit dieser Kombination aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel von **Gremlin Interactive** können Sie im Herbst dieses Jahres rechnen.



Aliens und streitsüchtige Nebenbuhler machen Ihnen u. a. durch Überfälle auf Ihre Stützpunkte das Leben schwer.

War Wind

WarCraft 2-Clone von SSI

Trotz eklatanter Parallelen zu WarCraft 2 in Sachen Grafik und Benutzer-Interface hat das **Echtzeit-Strategiespiel** War Wind von Strategic Simulations Inc. (kurz: SSI) seinen ganz eigenen Stil und Charme, was nicht zuletzt an einigen neuen Ideen liegt: So können Sie als Anführer einer von **vier verfeindeten Rassen** umhervagabundierende **Super-Helden anwerben** und für „die gute Sache" einspannen. Das Spiel umfaßt **30 Missionen in sieben verschiedenen Szenarien** der Fantasy-Welt Yavuan, bietet **Netzwerk-Support** und setzt ebenso wie Blizzards Nummer 1-Hit auf **herzallerliebst animierte Einheiten**. Release: Noch in diesem Jahr!

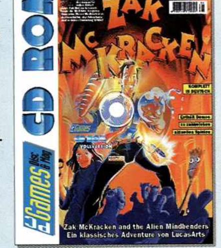


Wie in WarCraft 2 errichten Sie Stützpunkte und bilden dort neue Soldaten und Arbeiter aus.

PC Games CD-ROM

Pizza Connection für DM 19,80

Mikrowellen-Pizzas auftauen ist eine Sache, mit einer Pizzeria richtig Kohle zu scheffeln eine ganz andere. Letzteres ist Ihre Aufgabe in der **außergewöhnlichen Wirtschaftssimulation** Pizza Connection von **Software 2000**, die für weniger als 20 Mark ab sofort am Kiosk erhältlich ist. Wir wünschen schon jetzt ein glückliches Händchen bei **Wer-macht-die-beste-Pizza-Wettbewerben** und viel Glück bei den **Schutzgeld-Verhandlungen** mit sonnenbebrillten, MG-bestückten, schnauzbärtigen Herren aus Sizilien...



SEGA

Vor Dir steht ein Berg.
Ein Berg mit Fäusten.
Seine Lawinen werden auf Dich niederprasseln.
Du hast noch eine Sekunde
Das ist Deine einzige Chance.

Walz´ihn nieder.



INTERNET: http://www.sega.com

...and you thought it was just a game.

Endlich kommt Virtua Fighter PC für Windows 95 auf den Markt, mit atemberaubender Polygon-Grafik. Wir haben den Arcade-Hit nicht nur 1:1 konvertiert, sondern sogar noch erweitert. Du kannst zwischen acht verschiedenen Kampfsportlern mit 700 Special Moves wählen, Deine Freunde oder den Rechner besiegen. Doch das Beste ist die 3-D-Engine. Damit stehen Dir lebensechte SVGA-Kämpfer zur Verfügung. Und PC Action 7/96 schlägt der Konkurrenz unter die Gürtellinie: *„Relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA-Hit aus"*. Und die Wertung: 90%. PC Games 8/96 gibt sogar 93%. Prügel Dich aber nicht um Virtua Fighter PC - wir haben für jeden ein Exemplar.

REQUIRES PENTIUM PROCESSOR

MICROSOFT® WINDOWS® COMPATIBLE

Im Vertrieb von avalon

Multimedia & Online & Hardware



Herbert Aichinger hat die Hoffnungen auf ein echtes Betriebssystem aufgegeben.

Für ein Betriebssystem gibt es nur wenige anerkannte Grundregeln: es muß die Systemressourcen gerecht verteilen und für Betriebssicherheit sorgen. (An einigen Universitäten gilt darüber hinaus der Grundsatz, die Software müsse aus mehr als 1 Million Zeilen Code bestehen.) Microsofts Vorstellung von einem Betriebssystem sah bislang so aus: Ressourcen werden jedem Programm nach Belieben zur Verfügung gestellt, die Größe der Programme ist völlig egal, für Sicherheit hat der Anwender selbst zu sorgen. Zwar hat sich mit Windows 95 einiges zum Besseren gewendet, kein Informatiker wird diesem Produkt jedoch alle Eigenschaften eines Betriebssystems zusprechen wollen. Daß die microsoftschen Betriebssysteme dennoch regen Zuspruch finden, liegt bei DOS daran, daß jegliche Software so schön schnell läuft; bei Windows liegt es wohl an der hübschen Oberfläche. Das zu allen Zeiten schwerfälligere, aber sicherere und standardisiertere OS/2 von IBM konnte nie den Zuspruch von Usern und Programmierern finden. Trotz international anerkannter Standards, programmiererfreundlicher APIs, Kompatibilität zu DOS und Windows sowie Rechnerbundling konnte sich IBM niemals einen nennenswerten Marktanteil im privaten Bereich erkämpfen. Auch Merlin, die neueste OS/2-Variante, wird trotz einiger Vorteile gegenüber den etablierten Systemen kaum Verbreitung finden. Also dauert das Warten auf ein echtes Betriebssystem, das durch seine weite Verbreitung auch für Softwarehäuser interessant ist, weiter an. Der berühmte Feldherr General Protection Fault wird also auch weiterhin sein Unwesen auf unseren hochgezüchteten Rechnern treiben, schließlich hat jeder das Betriebssystem, das er sich wünscht.

AlfaTwin

Umschalter

Von AB Union stammt der AlfaTwin, ein **intelligenter Joystick-Umschalter**. Er registriert, ob ein oder zwei Joysticks benutzt werden; im Einzelspieler-Modus entscheidet er sich **automatisch** für den richtigen von beiden Joysticks. Der AlfaTwin läßt sich auch **erweitern**, so daß mehr als zwei Sticks gleichzeitig angeschlossen sein können. Mit ca. 40 Mark ist die solide Hardware verhältnismäßig preiswert. Infos bei: AB Union, Lise-Meitner-Str.1, 85716 Unterschleißheim.

Für Vielspieler unentbehrlich: AB Unions Joystickumschalter AlfaTwin.

Europe Online

Auf der Verliererstraße

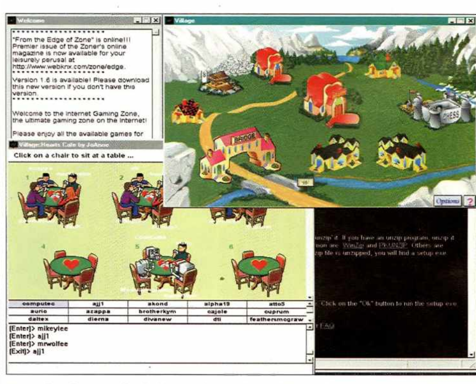
Europe Online verliert einen seiner größten Anteilseigner: Die **Burda**-Gruppe, bislang auch einer der aktivsten und innovativsten Inhaltsanbieter, **verzichtet** angeblich wegen des noch ausstehenden finanziellen Erfolges **auf ein weiteres Engagement**. Bis auf weiteres sind Burda-Titel wie Focus oder Bunte noch über Europe Online zu erreichen, im Laufe der nächsten Monate wird sich Burda jedoch völlig zurückziehen.



Noch ist Europe Online einer der Anbieter mit den interessantesten Inhalten. Durch den Ausstieg von Burda könnte das Wachstum gebremst werden.

Onlinespiele

Microsoft Gamezone



Einige hundert Spieler halten sich ständig in Microsofts Gamezone auf. Notfalls kann aber auch gegen mehrere Computer gespielt werden.

Microsoft übernahm zusammen mit der neu erworbenen Firma Electric Gravity den bis auf weiteres **kostenlosen Spieleserver Gamezone**. Mit Hilfe spezieller Zugangssoftware lassen sich die Karten- und Brettspiele **Bridge, Spades, Dame, Go, Reversi, Hearts und Schach** mit anderen Internet-Usern spielen. Von der Übernahme durch Microsoft versprechen sich die Betreiber von Gamezone neue Spiele und vor allem mehr Nutzer. Der Onlinedienst verursacht keine Folgekosten. Internetadresse: **http://www.zone.com**

Microsoft DirectX

Endlich fertiggestellt

Kaum zu glauben: Die Windows 95-Programmierschnittstelle DirectX ist nach knapp einem Jahr der Planung fertiggestellt. Der jüngste Sproß der API-Familie, **Direct3D**, erlaubt der Software, 3D-Beschleunigerkarten **treiberunabhängig** zu nutzen. Durch die nun mögliche kostensparende Programmierung werden zukünftige Spiele wahrscheinlich hauptsächlich unter Windows 95 laufen, die lästige Treiberproblematik ist vom Tisch.

Facts

Die Fernsehzeitschrift Gong ist jetzt auch im Internet. Unter http://www.gong.de finden Sie immer das aktuelle TV-Programm und nützliche Tips. +++ Neuer Internet-Virus: der Virus Hare befällt angeblich .COM- und .EXE-Dateien und wird verbreitet durch die Newsgroups alt.sex, alt.comp.shareware und alt.cracks. Er soll am 22. August und am 22. September aktiv werden. +++ Microsoft bringt mit dem Easyball die erste Maus für zwei bis sechsjährige auf den Markt. Die gelbe Kugel wird wie ein Trackball bewegt und soll knapp 80 Mark kosten.

Aktuell
Fernsehen

+++TV+++TV+++TV+++TV+++TV+++TV+++TV+++TV+++TV+++TV+++TV+

17. August
3sat, 14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
Office 95 im Netz, Dateien verschicken

18. August
ARD, 17.00 Uhr
ARD-Ratgeber: Technik

24. August
3sat, 14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
Access-Adressen, Excel-Tabellen

26. August
3sat, 21.30 Uhr
„HITEC"
Das Technikmagazin

28. August
ARD, 14.03 Uhr
Unterhaltung von der CeBIT Home

29. August
ARD, 14.03
Unterhaltung von der CeBIT Home

31. August
3sat, 14.00
„Neues...der Anwenderkurs"
Winword 7.0 im Vergleich zu Winword 6.0

1. September
BR, 13.45 Uhr
„TM"
Das BR-Technikmagazin

3. September
BR, 16.15
Computer-Treff

8. September
BR, 13.30
„Clip & Claro"
Das Jugend- und Technikmagazin

Competition: Funsoft

Die Gewinner stehen fest

Im großen Funsoft-Gewinnspiel (Ausgabe 6/96) hatten wir Sie gebeten, das Heft nach einem Logo des Kaarster Unternehmens zu durchforsten. Leider entpuppte sich diese Frage als mißverständliche Aufgabe: auf zahlreichen Postkarten prangten neben der richtigen Antwort „159" die Zahlen „55" und „63". Das war auch nicht unbedingt falsch, denn auf den Seiten „55" und „63" standen Anzeigen der Firma Funsoft, auf denen natürlich auch das Logo enthalten war. Deshalb haben wir uns dazu entschlossen, alle Einsendungen in die Verlosung eingehen zu lassen.
Und die Glücksfee hat genau den Richtigen getroffen: der Ford Fiesta Fun ging an den 18jährigen Peter Leon aus Leverkusen, der gerade mitten in den Vorbereitungen auf die Führerscheinprüfung steckt.

Die Gewinner im einzelnen:

1. Preis
Ford Fiesta Fun 1,3L
Peter Leon aus Leverkusen

2. bis 10. Preis
Funsoft Adventure Pack
(The Dig, Kingdom O` Magic)
Carsten Lasch aus Neunkirchen
Stefan Reinhold aus Dresden
Dirk Boehme aus Baunatal

Funsoft Action Pack
(Rebel Assault 2, Terra Nova, Tie Fighter)
Ralf Wiebusch aus Ascheberg
Petra Hülshorst aus Gütersloh
Ludwig Kaufmann aus Michelstadt

Funsoft Fun Pack
(Earthworm Jim 2+1, Vollgas, Turrican 2)
Stefan Budde aus Dortmund
Thorsten Kleine aus Hilter
Michaela Fitz aus Hiltmannsdorf

Funsoft-Geschäftsführer Jürgen Goeldner übergab dem glücklichen Gewinner Peter Leon die Schlüssel für den Ford Fiesta Fun.

Die Gewinner der Fun-Preise (T-Shirts, Taschenrechner, Baseball-Caps) werden schriftlich benachrichtigt. Herzlichen Glückwunsch!

Sega Music Group

Musik aus Videospielen

Die Sega Music Group hat spezielle Soundtracks mit Musikstücken aus den bekannten Spielen des japanischen Unternehmens zusammengestellt. Die ersten CDs werden „Ecco: Songs of Time" (eine Kollektion von Sphärenklängen) und „Sega PowerCuts" (eine Sammlung der rockigsten Rave-, Funk-, und Punk-Tracks). Dazu meint Joseph B. Miller, Executive Vice President von SegaSoft, „Heute spielt Videogame-Musik wie Film-Soundtracks eine riesige Rolle im gesamten Unterhaltungsbereich." Eine interessante Idee, die in Zukunft vielleicht auch von anderen Herstellern aufgegriffen wird.

Hotlines

Hersteller	Telefon	Wann?
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24h/Tag
Activision	0 61 07-93 01 00	Mo-Fr 10°°-17°°
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15°°-18°°
Ascon	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14°°-17°°
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8°°-18°°
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15°°-19.°°
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10°°-17°°
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15°°-18°°
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15°°-18°°
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11°°-19°°
Electronic Arts	0 52 41-2 60 24	Mo-Fr 10°°-12°°, 14°°-17°°
Greenwood Entertainment	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15°°-18°°
Ikarion	02 41-470 15 20	Mo, Do, Fr 15°°-18°°
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo, Di, Do, Fr 15°°-18°°
Konami	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17°°-20°°
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15°°-18°°
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14°°-17°°
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo,Mi, Fr. 15°°-18°°
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13°°-18°°
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15°°-18°°
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11°°-19°°
Philips Media	0 40-23 62 91 00	Mi, Fr 14°°-20°°
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9°°-19°°
Ravensburger Interactive	07 51-86 1944	Mo-Do 16°°-19°°
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10°°-18°°
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9°°-19°°
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15°°-18°°
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18°°-20°°
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11°°-13°°, 14°°-18°°
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16°°-18°°
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15°°-18°°
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14°°-18°°
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr. 9°°-17°°

HIND

Der Nachfolger des preisgekrönten Apache Longbow™ "Simulation des Jahres" PC Gamer, USA

LIEBER ROT ALS TOT



Der Hind ist der furchterregendste Kampfhubschrauber für den Fronteinsatz, der dem sowjetischen Militärapparat zur Verfügung steht. Er ist häßlicher als ein Höllenhund und gemeiner als mancher Kreml-Herr nach einem Trinkgelage. Jetzt haben Sie die Chance, diesen Hubschrauber, den die NATO-Piloten "Das Schreckgespenst" nennen, in Kampfeinsätzen in Afghanistan, Kasachstan und Korea zu fliegen. Fliegen Sie Kopf an Kopf gegen den beeindruckenden Apache Longbow™ in der ersten Verknüpfung der Serie Virtual Battlefield™ von DI. Mit einem realistischen und einem Spielmodus, detaillierten Grafiken, interaktiven Bodentruppen und fesselndem Spielverlauf ist Hind™ vermutlich das spannendste Freizeitvergnügen seit der Erfindung des russischen Roulettes.









ERHÄLTLICH AUF CD-ROM Novitas GmbH Spechtweg 1, D-38108 Braunschweig, Fax-Nr ++49 (0)531-355134

PLAYER, BESTELLT JETZT UNTER ++49 (0)180 51 51 851 !



Zu Besuch bei Westwood

Go West

Die Einwohner von Las Vegas nennen ihre Stadt gerne „die unglaublichste Stadt im Universum" und PC-Spieler aus aller Welt stimmen diesem Urteil voll zu. Doch während die Residenten der Wüstenstadt in Nevada diese Aussage auf glitzernde Prachtstraßen und Spielkasinos stützen, haben die Spieler hierfür andere Gründe. Keine zehn Autominuten vom berühmten Las Vegas Strip entfernt, befinden sich die Westwood Studios, ein mit 100 Angestellten noch vergleichsweise kleiner, aber exklusiver Hersteller, der im vergangenen Jahr mit Command & Conquer Geschichte schrieb.



Westwoods Erfolg kam jedoch nicht über Nacht. Die Vielfältigkeit dieses Unternehmens wird erst so richtig klar, wenn man einen Blick auf die Produkte der Vergangenheit wirft. Sucht man nach Adventures, so findet man die Serie Kyrandia, die mittlerweile drei Teile umspannt. Der Rollenspielbereich wird durch Eye of the Beholder und Lands of Lore abgedeckt. Und Command & Conquer war nicht der erste Vorstoß ins Genre Echtzeit-Strategie: bereits 1993 hatte man mit Dune 2 einen Topseller - de facto der Vorgänger von Command & Conquer. Die Umbenennung erfolgte lediglich aus lizenzrechtlichen Gründen. Alle Spiele haben aber eines gemeinsam: sie waren ohne Ausnahme sehr erfolgreich. Nicht schlecht für ein Unternehmen, das seine Anfänge in einer zum Büro umgebauten Garage hatte.

Seit der Veröffentlichung von Eye of the Beholder gehört Westwood zu den etablierten und anerkannten Herstellern erstklassiger Rollenspiele.

Lands of Lore 2

Lands of Lore 2 ist der vierte Rollenspieltitel und wird von Fans in aller Welt mit Spannung erwartet. Und das schon seit geraumer Zeit, denn das Spiel wurde von einer ganzen Reihe unerwarteter Probleme heimgesucht, die letztendlich dazu führten, daß die Engine von Grund auf neu entwickelt wurde. Auf der technischen Seite äußert sich das in einem größeren Ausschnitt des Spielbildschirms (der komplette Screen wird genutzt), schnelleren Ladezeiten und einem lebensechteren Bewegungssystem. Die Spielumgebung ist dreidimensional gerendert und die Effekte sind spektakulär.

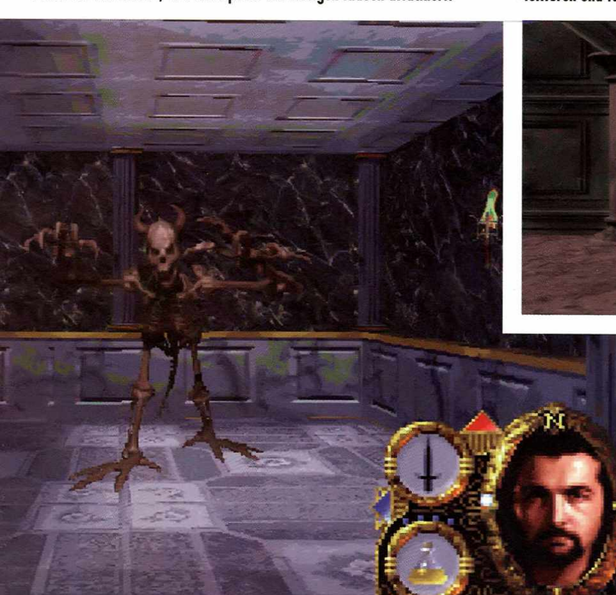
Hinsichtlich der Künstlichen Intelligenz konzentrierte man sich auf die Entwicklung einer neuen Technologie, die man auf den Namen Reactive Environment taufte.

Gute Reaktionen

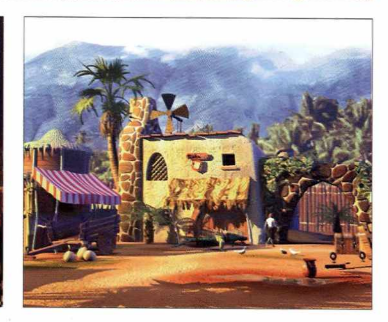
Innerhalb dieser „reaktionsbewußten Umgebung" sollen sich die NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) natürlich verhalten und nicht nur als Kanonenfutter für den schwertschwingenden Helden dienen. Konkret sieht das so aus: der Spieler trifft in einem Labyrinth auf eine Kreatur. Zunächst weiß er nicht, ob es sich um einen potentiellen Freund oder Feind handelt. Also nähert er sich und versucht, das Ganze zunächst ohne Konflikt zu lösen. Wenn es sich um eine friedliche Rasse handelt, kommt es nicht zum Kampf, und Konversationen können geführt werden. Greift das Gegenüber jedoch nach der Waffe, ist die Situation ziemlich eindeutig. Nun kann es passieren, daß der Gegner fluchtartig das Weite sucht, wenn er merkt, daß er den Kampf verlieren wird...und hinter der nächsten Ecke dem Spieler wieder auflauert. Außerdem hat er zur Sicherheit gleich ein paar Kumpel mitgebracht! Das Ziel des Reactive Environment besteht darin, das Verhalten der NPCs tatsächlichen Gegebenheiten anzupassen.

Lands of Lore: Götterdämmerung ist eine Weiterführung der Geschichte von Gladstone. Es sind jedoch keine Vorkenntnisse hinsichtlich des ersten Teils notwendig, um das Spiel verstehen und genießen zu können. The Draracle, Dawn und Baccatta sind drei der Hauptfiguren aus Lands of Lore, die auch im zweiten Teil wieder zum Einsatz kommen.

Die Animationen der Widersacher sind von allererster Güteklasse. Hier sehen Sie ein Skelett, das den Spieler mit riesigen Klauen attackiert.



Technisch einwandfrei: Lands of Lore 2 besticht durch hohe Auflösung, feine Texturen und faszinierende Licht- und Schatteneffekte.





Die Story wird dem Spieler durch spannende Zwischensequenzen nähergebracht. Eine Mischung aus Zeichentrickfilm und Full Motion Video.



In der Taverne können Sie sich mit der Wirtin, aber natürlich auch mit den illustren Gästen unterhalten, um neue Informationen zu ergattern.

Shapeshifter

Sie übernehmen die Rolle von Luther, dem Sohn von Scotia. Scotia war die Sorceress of the Dark Army, die im ersten Teil vernichtet wurde. Luther ist im Grunde ein friedliebender Mensch, der eigentlich nur seine Ruhe haben und sein eigenes Leben führen will. Leider holt ihn seine Herkunft immer wieder ein, und schließlich ist er gezwungen, Gladstone zu verlassen und sich auf die Suche nach einem Zauber machen, der ihn von den Vermächtnissen seiner dunklen Vergangenheit befreien kann. Mutter Scotia hat ihm nämlich ein nettes Erbe hinterlassen. Es handelt sich dabei um eine etwas verworrene Version ihrer eigenen Fähigkeit, sich eine beliebige Gestalt zu geben. Unglücklicherweise kann Luther diese Gabe nicht kontrollieren, und es ist etwas schwierig, sich mit seinen Nachbarn anzufreunden, wenn man sich während einer Unterhaltung in ein Stinktier verwandelt.
Damit ist Luthers Misere jedoch noch nicht komplett. Die schwarze Magie, mit der er behaftet ist, ist genau das, was dem Dämonen Belial fehlt, um ein Portal zu öffnen, durch das er in die Gegenwart entfliehen kann. In den Ländern, die Luther auf der Suche nach einer Heilung durchwandern muß, warten bereits die bösen Horden von Belial. Denn Luthers Körper enthält das Schlüsselelement für die Wiederauferstehung ihres dämonischen Arbeitgebers.

Keine Gruppe, dafür Luther

Die Story stammt aus der Feder von Rick Gush, der u. a. auch für Kyrandia 2 und 3 verantwortlich war. Mit Luther hat er einen Charakter ge-

Interview

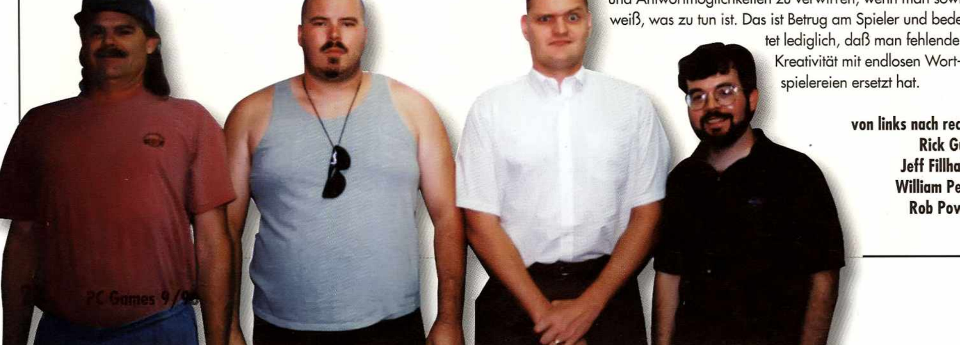
Rick Gush, von allen Coco genannt, ist der Produzent von Lands of Lore 2. Nach kurzen Gastspielen in den Sparten Uraniumabbau, Gartenarchitektur und Bühnenschriftstellerei landete der Mittvierziger vor fünf Jahren bei Westwood. Der Rest des Teams besteht aus William Petro, Jeff Fillhaber und Rob Powers.

Wo liegen die Stärken von Götterdämmerung gegenüber dem Vorgänger wirklich? In der Story, im Design, in der neuen 32 Bit-Engine? Wo?

Alle: Story...niemals, natürlich bei der Engine, ...du spinnst wohl, ganz klar im Design...red nicht dumm daher...
(Jeff ist der stärkste und lauteste der Gruppe und verschafft sich Gehör)

Jeff: Die neue KI ist sicher einzigartig. Ich persönlich wollte schon immer Monster sehen, die sich einigermaßen intelligent verhalten. Mir gefallen z. B. die Rottweiler in Quake, die schnell zubeißen und dann wieder abhauen. Unsere Monster versuchen, sich vor einer unvermeidlichen Niederlage aus dem Staub zu machen, erholen sich und lauern Dir hinter der nächsten Ecke wieder auf.

Rick: Bei der Story haben wir uns entschlossen, uns auf einen Charakter, nämlich Luther, zu konzentrieren. Den lernt der Spieler in- und auswendig kennen. Anstatt sich mit Unmengen von Botengängeraufträgen rumzuplagen, ist das Ziel klar definiert. Auch den Dialog haben wir auf 5.000 Zeilen beschränkt. Es besteht nämlich kein Grund, ständig um den heißen Brei herzumzureden und den Spieler mit Hunderten von Frage- und Antwortmöglichkeiten zu verwirren, wenn man sowieso weiß, was zu tun ist. Das ist Betrug am Spieler und bedeutet lediglich, daß man fehlende Kreativität mit endlosen Wortspielereien ersetzt hat.



von links nach rechts: Rick Gush, Jeff Fillhaber, William Petro, Rob Powers

WESTWOOD

schaffen, der die Quintessenz des Helden wider Willen darstellt. Denn Luther hat die Nase voll, und man merkt es ihm an. In erster Linie ist ihm daran gelegen, seine eigenen Probleme zu lösen und nicht etwa den Helden für andere zu mimen. Dabei ist ihm jedes Mittel recht. Seine Reaktionen reichen von freundlich, wenn es seinem Ziel dienlich ist, über launisch bis zu unverschämt.
Gruppenbildung ist übrigens nicht mehr möglich, ansonsten bleiben die Rollenspielelemente erhalten. Insbesondere verbessert Luther seine Fähigkeit, sich in andere Lebensformen zu verwandeln, was sich im Verlauf des Spiels als äußerst praktisch erweist.

Die Spielumgebung macht einen gelungenen Eindruck. Westwood hat nicht versucht, das Rad neu zu erfinden, sondern eine zweckmäßige, sauber gerenderte 3D-Umgebung geschaffen. Das Kampf- und Magiesystem wurde neu gestylt und um Inventar-Overload zu vermeiden, ist es möglich, mehrere Gegenstände in diversen Behältern zu verstauen. Hinsichtlich der Vertonung wurden noch keine endgültigen Entscheidungen getroffen, man plant aber, den einen oder anderen Prominenten anzuheuern. Virgin Deutschland hat sich bereits entschlossen, das Spiel zu synchronisieren.

Mit der Angabe des endgültigen Veröffentlichungstermins ist man verständlicherweise etwas vorsichtig geworden. Mit dem Programmierern eigenen unerschütterlichen Optimismus verweist man schließlich - nach einigem Zögern - auf Weihnachten dieses Jahres. Fans können nur hoffen, daß das stimmt.







Das Dorf sieht unbewohnt aus, doch der Schein kann manchmal trügen (oben); selbst Objekte, die sich in einiger Entfernung zum Spieler befinden, lassen sich klar und deutlich erkennen. Man kann sich also noch überlegen, ob man nicht lieber den Rückzug antreten möchte (unten).

Manche RPG-Fans werden sagen, es ist kein Hardcore-Rollenspiel, wenn Du keine Gruppen bilden kannst.

Rob: Wir haben uns entschlossen, einen neuen Weg zu gehen, und hoffen, daß die LOL-Fans das akzeptieren werden. LOL2 spielt sich auch ein wenig wie ein Abenteuer. Die Spielumgebung besteht nicht aus klaustrophobischen Labyrinthen, sondern ist weiträumig und übersichtlich angelegt. Es ist eine SVGA-Umgebung, mit Levels ober- und unterhalb der Oberfläche. Besonders die Außenlevels erinnern eher an ein Adventure. Aber im Grunde bleibt es ein Rollenspiel mit all seinen typischen Aspekten.

Und warum hat sich die Veröffentlichung bisher so lange verzögert?

William: Am Anfang hieß es, daß wir die Engine aus dem ersten Teil benutzen sollten. Nach einer Weile stellte sich heraus, daß diese Engine einfach nicht mehr genug Dampf hatte, um ein Produkt zu entwickeln, daß wesentlich besser als der Vorgänger ist. Also fingen wir wieder ganz von vorne an und entwickelten eine neue Engine, die - um ehrlich zu sein - immer noch nicht ganz fertig ist.

Also ist auch der Erscheinungstermin Weihnachten fraglich?

Rick: Wir werden auf keinen Fall ein unvollständiges Spiel auf den Markt bringen, nur weil Weihnachten vor der Tür steht. Die Engine ist sattelfest, die Leveldesigns stehen, und es muß noch synchronisiert werden. Ich fordere alle Eure Leser auf, Briefe an Westwood zu schreiben und nach der Stimme von Pamela Anderson zu verlangen.

Und wie sieht die Zukunft aus?

Rob: Wir hoffen, daß wir innerhalb eines Jahres nach der Veröffentlichung von Götterdämmerung den dritten Teil fertig haben. Die zeitliche und finanzielle Investition in die Entwicklung hat sich gelohnt, und wir haben mehr als genug Material für einen weiteren Nachfolger im Hinterkopf.



Command & Conquer: Alarmstufe Rot

Time Warp

Eine Vorschau auf Command & Conquer: Alarmstufe Rot zu schreiben, bereitet dieser Tage einige Probleme. Kaum eine Superlative, mit der dieses Produkt nicht bereits behaftet wurde, kein Feature, das nicht bereits großflächig auf Web- und Magazinseiten plakatiert wurde. Selbst über Tiberium Sun, das kaum aus der Planungsphase heraus ist, weiß man bereits gar Wunderliches zu berichten. Das spricht einerseits für den großartigen Kommunikationsfluß innerhalb der Spielergemeinde, ist jedoch andererseits etwas eigenartig, wenn man bedenkt, daß die einzigen, die es wissen müssen, nämlich Westwood, mit Informationen eher geizen.

Alarmstufe Rot ist ein Prequel zu Der Tiberium-Konflikt. GDIs, NODs und Tiberium wird man vergeblich suchen. Stattdessen spielt sich das Geschehen vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs ab, allerdings mit einigen künstlerischen Freiheiten. Im Hinblick auf die ungeheuren Verkaufszahlen des Vorgängers in Deutschland und zweifellos auch zur Vermeidung der Indizierung fehlt jegliche Referenz zum Nationalsozialismus. Die Deutschen kämpfen vielmehr auf der Seite der Alliierten. Europa steht kurz vor der Vernichtung durch die imperialistischen russischen Truppen unter der Führung von Josef Stalin. Der Spieler wählt zwischen drei unterschiedlich schweren Kampagnen, die aus jeweils 13 verschiedenen Missionen bestehen. Die Anzahl der Missionen könnte sich bis zur Veröffentlichung noch ändern.

New Look

Die künstlerischen Freiheiten, die man sich bei der Handlung genommen hat, setzen sich auch im Gameplay fort. Man orientiert sich nur peripher an dem tatsächlichen Stand der Technologie, was den Einsatz solcher Einrichtungen wie Gap-Generatoren und Tesla-Spulen ermöglicht. Der Gap-Generator schließt die eigenen Truppen in einem undurchsichtigen Energiefeld ein. Die Tesla-Spule (benannt nach „Mad Scientist" Nicolas Tesla) halten den Gegner mit elektrischen Entladungen auf Distanz.

Ein großer Sprung vorwärts gelang Westwood in den Bereichen Luft- und Seekampf. Hier liegt auch der Schlüssel zum Sieg für die Alliierten. Während die russischen Bodentruppen einen klaren Vorteil haben, liegt die Stärke der Verbündeten im Distanzgefecht. Schwere Kreuzer können Ziele anvisieren, die zwei oder drei Screens von ihrer Ausgangsposition entfernt sind. Zerstörer und U-Boote sind alternative Marine-Einheiten, deren Bewaffnung bzw. Tarnfähigkeit höchst ef-

Dank hochauflösender Grafik geht die Übersicht auch bei großen Schlachten nicht flöten. Es muß einfach weniger gescrollt werden.

fektiv eingesetzt werden können. Die Luftwaffe wurde durch Bomber, Düsenjets und Fallschirmjäger verstärkt.

Bausubstanz

Teilweise wurden Einheiten und Gebäude aus dem ersten Teil übernommen. Andere Objekte wurden grafisch etwas verändert, erfüllen aber den gleichen Zweck wie im Vorgänger. So mutiert beispielsweise der Tiberium-Harvester zum Gold- und Edelsteinschürfer. Der so gewonnene Ertrag dient dem Bau neuer Gebäude und Einheiten. Aber auch gänzlich neue Truppen wie Spione und Saboteure machen ihr Debüt. Als Meister der Tarnung sind die Spione nicht von den eigenen Truppen zu unterscheiden und können in Ruhe die Lage der wichtigsten Installationen ausspionieren und an ihre Vorgesetzten weitergeben. Die einzig effektive Waffe gegen diese Undercover-Agenten sind Schäferhunde, ebenfalls eine neue Einheit. Daneben finden wir auch noch Sanitäter, Diebe, Störfunkeinrichtungen, Minen und Bunker.

Schlau gemacht

Die Änderungen bezüglich der Künstlichen Intelligenz lassen Erinnerungen an Dune 2 wach werden, allerdings sollte das nicht als Rückschritt verstanden werden. Anstatt schnurstracks ihre Anweisungen zu erfüllen, zeigen die Einheiten wieder rudimentäre Ansätze von Intel-

Die Truppen (Panzer, Jeeps), die auf dem Landweg versuchen, die Basis des Gegners einzunehmen, erhalten Unterstützung von einem Kreuzer und einem Zerstörer. Der in die Defensive gedrängte Computer schickt zwei Jets, um wenigstens die Küste wieder zu sichern.



Vergleicht man Der Tiberium-Konflikt mit Alarmstufe Rot bezüglich des Basis-Aufbaus, so stellt man unweigerlich starke Parallelen fest.







In den höheren Missionen, wenn die militärische Entwicklung vorangeschritten ist, kann man auch auf Raketen-Abschuß-Basen zurückgreifen. In Zwischensequenzen wie diesen werden dem Spieler die Eigenschaften einzelner Einrichtungen und Truppenteile erklärt.

ligenz. Die Suizidkommandos des ersten Teils gehören der Vergangenheit an. Ebenfalls neu ist die Festlegung von formierten Truppenbewegungen und die Bestimmung exakter Waypoints, an denen sich die Einheiten orientieren können. Dadurch vermindert sich die Anzahl der Verluste erheblich, da feindliche Verbände auf dem Weg zum Zielpunkt umgangen werden können. Der Ruf nach einem Level-Editor wurde leider nur teilweise beachtet. Der mitgelieferte Editor erlaubt nämlich nur, Levels für Multiplayer-Spiele zu kreieren.

Sechs Spieler im Netzwerk

Bei den Verbesserungen im Multiplayer-Bereich hat man sich in erster Linie an den zahlreichen Verbesserungsvorschlägen der Spieler orientiert. Insbesondere mißfiel es den Netzwerk-Gamern, sich die unmittelbare Spielumgebung mit seinen Widersachern teilen zu müssen. Der Computer sorgt nun dafür, daß die Teilnehmer weit genug voneinander entfernt beginnen, damit genug Zeit zum Aufbau einer Basis bleibt. Außerdem hat sich die durchschnittliche Größe der Szenariokarten etwa verdoppelt. Es wird auch möglich, seine Multiplayer-Games zu speichern. Ein weiteres Problem bestand darin, daß Neueinsteiger im Online-Spiel gegen altgediente Veteranen absolut keine Chance hatten. Ein „Solo/Multiplayer"-Trainingsspiel, bei dem der Computer fünf Gegenspieler simuliert, ermöglicht nun die Vorbereitung auf die ersten Modemkonflikte. Die Spielerkapazität wurde von vier auf sechs Spieler aufgestockt, und das neue Chat-System läßt auch längere Nachrichten zu.

Markus Krichel ■

Tiberium Sun

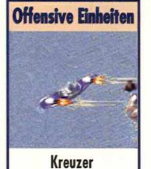
Das nächste Produkt aus der Reihe Command & Conquer ist bereits in Arbeit. Tiberium Sun ist eine echte Fortsetzung des ersten Teils und knüpft an die Geschehnisse im Vorgänger an. Außerdem wird der Spieler alles Wissenswerte über die Herkunft der GDI und der Brotherhood of NOD erfahren. Weiterhin wird uns erklärt, warum Tiberium wichtig genug ist, um deshalb Kriege zu führen. Die Verbesserung der Engine wird ständig vorangetrieben, und auch an Fantasy- und Space-Szenarien wird bereits gedacht.

Langfristig sieht Westwood die Zukunft von Command & Conquer im Netz. Brett Sperry hat Visionen von weltweiten C&C-Ligen und -Turnieren, aus denen - einer professionellen Sportliga gleich - echte Superstars hervorgehen sollen. Zu diesem Zweck bastelt man eifrig an einem Server-Netzwerk, in dem man sich ohne Wartezeiten einloggen und den langen Weg an die Spitze der C&C-Elite antreten kann. Merchandising in Form von T-Shirts, Baseballmützen und anderen Begleitartikeln sind nur eine Frage der Zeit.

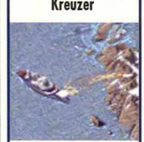
Neue Einheiten



Offensive Einheiten



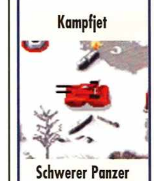
Kreuzer



Zerstörer



Kampfjet

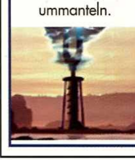


Schwerer Panzer

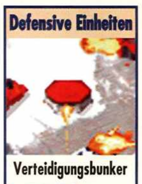


Raketenwerfer

Der Gap-Generator wurde unter strengster Geheimhaltung entwickelt. Er kann Truppenteile mit einem schützenden Energiefeld ummanteln.



Defensive Einheiten

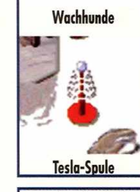


Verteidigungsbunker

Flammenwerfer-Turm



Wachhunde



Tesla-Spule

Die beiden Hubschrauber haben gegen die Tesla-Spule keine Chance. Diese elektromagnetische Spule ist quasi der Vorgänger der NOD-Lasertürme.





Gebäude

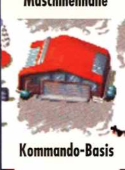


Gap-Generator

Erzschmelze



Maschinenhalle



Kommando-Basis



Kaserne

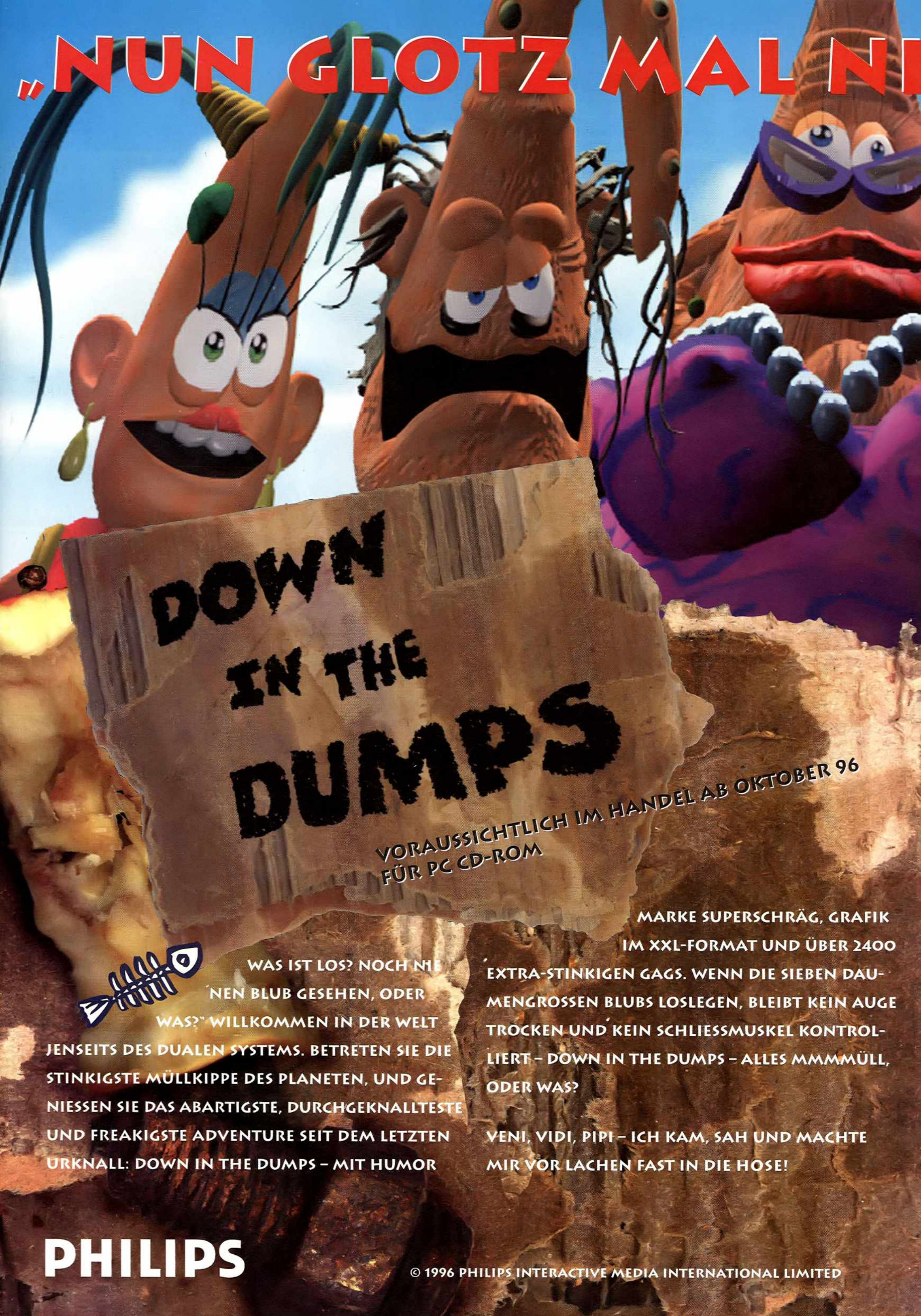


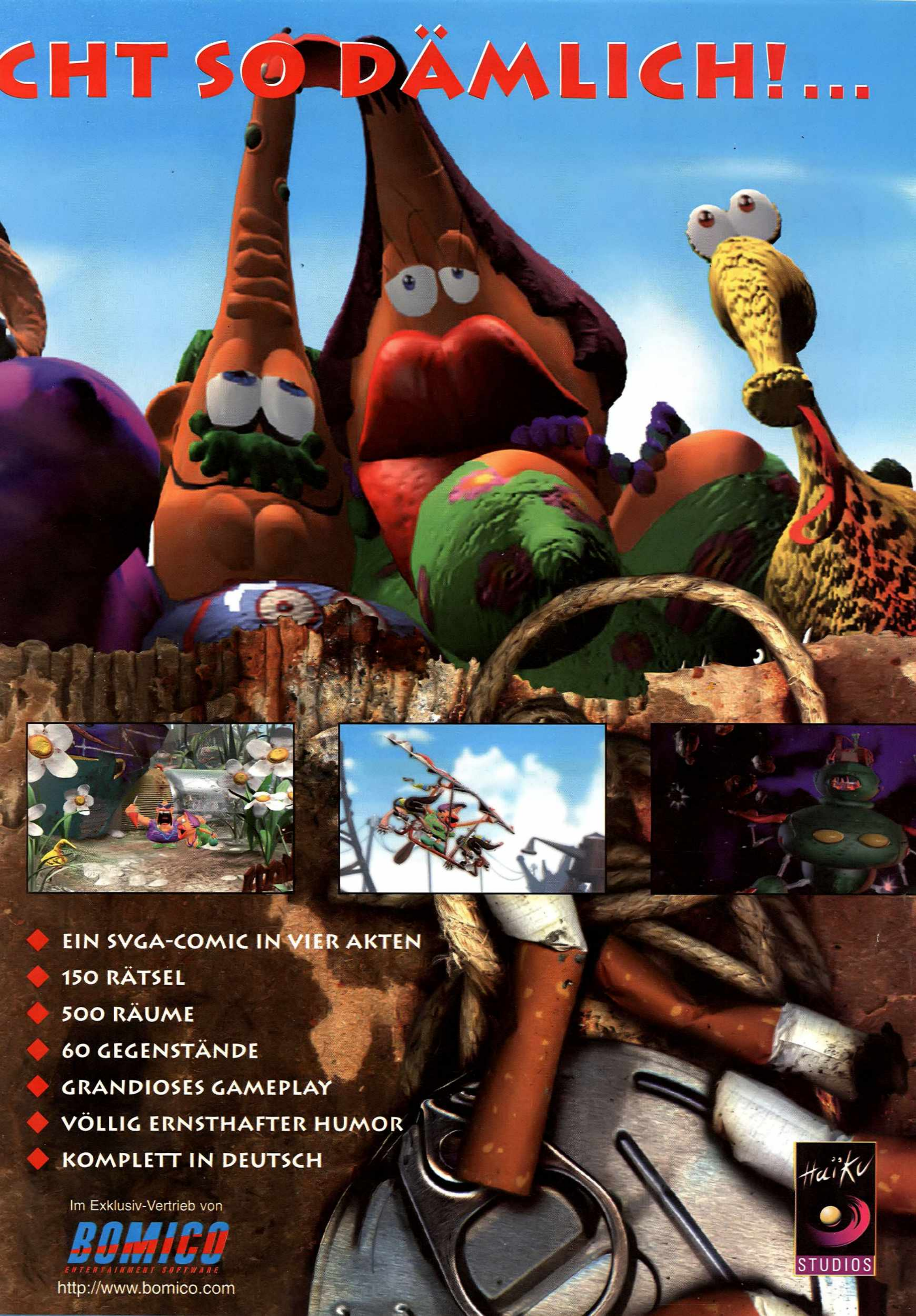
Kohle-Kraftwerk





Hundehütte


„NUN GLOTZ MAL NI
DOWN IN THE DUMPS
VORAUSSICHTLICH IM HANDEL AB OKTOBER 96
FÜR PC CD-ROM
WAS IST LOS? NOCH NIE NEN BLUB GESEHEN, ODER WAS?" WILLKOMMEN IN DER WELT JENSEITS DES DUALEN SYSTEMS. BETRETEN SIE DIE STINKIGSTE MÜLLKIPPE DES PLANETEN, UND GENIESSEN SIE DAS ABARTIGSTE, DURCHGEKNALLTESTE UND FREAKIGSTE ADVENTURE SEIT DEM LETZTEN URKNALL: DOWN IN THE DUMPS – MIT HUMOR
MARKE SUPERSCHRÄG, GRAFIK IM XXL-FORMAT UND ÜBER 2400 EXTRA-STINKIGEN GAGS. WENN DIE SIEBEN DAUMENGROSSEN BLUBS LOSLEGEN, BLEIBT KEIN AUGE TROCKEN UND KEIN SCHLIESSMUSKEL KONTROLLIERT – DOWN IN THE DUMPS – ALLES MMMMÜLL, ODER WAS?
VENI, VIDI, PIPI – ICH KAM, SAH UND MACHTE MIR VOR LACHEN FAST IN DIE HOSE!
PHILIPS
© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED


CHT SO DÄMLICH!...
EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
150 RÄTSEL
500 RÄUME
60 GEGENSTÄNDE
GRANDIOSES GAMEPLAY
VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
KOMPLETT IN DEUTSCH
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com
Haiku
STUDIOS



Toonstruck

Comix Zone

Konkurrenz für Bernard, Hoagy und Laverne: Im Spätherbst erscheint nach etlichen qualitativen Nullrunden endlich wieder ein Cartoon-Adventure nach traditioneller LucasArts-Rezeptur. Mit knackigen Puzzles, einem geräumigen Inventory, exzellent animierter SVGA-Comicgrafik von Disney-Kaliber und einem ungewöhnlichen Special Guest: Christopher „Doc Brown" Lloyd. Das sieben Millionen Dollar teure Projekt nennt sich Toonstruck, kommt von der neugegründeten Virgin-Division Burst und verspricht das spaßigste Adventure-Vergnügen seit Day of the Tentacle zu werden.

We're tiny, we're toony, we're all a little looney - so träller't's allsonntäglich im Vormittags-Programm der Privatsender. Zeichner Mal Block gehört zu den „Künstler"-Horden, die für solche halbstündigen Gaudi-Sessions brav den Pinsel schwingen. Zuständig ist er für die pappsüße Cartoon-Serie „Fluffy Schnuckelhäschen Schow" (kein Druckfehler!), die zu den absoluten Quoten-Rennern im Repertoire seiner Fernsehanstalt zählt. Statt akkordartig plüschige Karnickel zu Papier zu bringen, würde er viel lieber eine eigene Trickfilm-Reihe mit dem von ihm kreierten Diplom-Zyniker Flux W. Wild starten, was aber bei seinem Boß auf eher verhaltene Begeisterung stößt. Während des nächtlichen Brütens über neuen Szenen wird er auf mysteriöse Weise in sein Fernsehgerät „hineingesogen" und landet in der Cartoon-Welt Niedlingen, in der nicht nur eitel Sonnenschein herrscht, sondern auch allerlei drolliges Hab-mich-lieb-Getier aus dem Sortiment der „Fluffy Schnuckelhäschen Schow" durch die Gegend hoppelt. Seine „Erfindung" Flux treibt sich hier ebenfalls herum und wird ihn fortan auf Schritt und Tritt begleiten. Das ist auch bitter nötig, denn ein gewisser Count Nefarious läßt ein Kuscheltier nach dem anderen in dessen „negatives" Gegenstück mutieren. Niedlingen-Regent Hugh verspricht Mal Block die Rückkehr in seine Welt, wenn er diesem Treiben ein Ende setzt. Und genau das ist Ihre Aufgabe bei Toonstruck, sobald Sie nach dem Intro die Steuerung von Mal übernehmen.





Der „schräge" Comic-Stil erinnert etwas an Day of the Tentacle. Die SVGA-Locations scrollen bei Bedarf horizontal mit den Bewegungen von Mal Block.

Das Millionen-Spiel

Daß man Zeichentrick-Figuren in reale Filmszenen einpaßt, gehört nicht unbedingt zu den jüngsten cineastischen Errungenschaften - wer mit Pumuckl aufgewachsen ist oder „Falsches Spiel mit Roger Rabbit" gesehen hat, kennt das Prinzip. Wenn Sie dieses an sich sehr aufwendige Verfahren gedanklich umkehren, sprich: Schauspieler in einer Cartoon-Welt agieren lassen, dann haben Sie schon eine ganz gute Vorstellung von dem, was Sie in Toonstruck erwartet. Alle Auftritte von Christopher Lloyd in der Rolle des Mal Block wurden bereits im Vorfeld in einem leeren, grünen Raum gedreht, was dem prominenten Mimen freilich einiges an Vorstellungskraft abverlangte. Die grüne Farbe hat man später herausgefiltert und den „Rest" (also Christopher Lloyd) in die gezeichnete Umgebung integriert. Kein Wunder, daß ein rund 200 Mann starker Mitarbeiter-Stab unter der Leitung von Spiele-Veteran David Bishop seit über drei Jahren an diesem Spiel werkelt. Zum Toonstruck-Team gehören Profis wie Chef-Grafiker Bill Skirvin, der es zuvor bei Sierra bis zum Art Director gebracht hat und dort u. a. King's Quest VI und Eco Quest betreute. Der Aufwand, den Burst für Toonstruck betrieben hat, erinnert in der Tat an Dimensionen, die sonst eher für „richtige" Zeichentrick-Filme üblich sind. 54.000 Einzelbilder ergeben sagenhafte 90 Minuten Cartoon-Cut-Scenes, die häppchen-

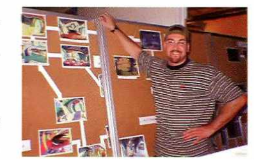


In diesem winzigen, grün angestrichenen Raum fanden die Toonstruck-Dreharbeiten mit Hollywood-Veteran Christopher Lloyd statt.

weise (z. B. nach der Lösung eines Puzzles) eingeblendet werden. Damit nicht genug: Allein 4.000 Animationsphasen waren für die Kulissen erforderlich; weitere 11.000 Frames mußten für die Bewegungsabläufe der Figuren von den Grafikern von Hand gemalt und anschließend eingescannt werden. Fünfzehn Bilder pro Sekunde rechtfertigen das Prädikat „Zeichentrick-Qualität".

Langzeit-Studien

Vollgas war schön, aber kurz. Toonstruck wird noch schöner, aber länger - David Bishop gibt die ungefähre Spielzeit bei durchschnittlicher Adventure-Erfahrung mit 50 Stunden an. Daß diese Einschätzung gewiß nicht übertrieben ist, belegen allein die beeindruckenden Fakten: Mal und Flux besuchen ca. 80 Schauplätze, auf die sich 120 Gegenstände und über 50 Figuren verteilen. Daraus ergeben sich 80 einzelne Puzzles von gehobenem Schwierigkeitsgrad, ohne Sackgassen und ohne frustige Extravaganzen der unlogischen Art. Und das bei einer Steuerung, die simpler und intuitiver nicht sein könnte: Der Cursor verwandelt sich bei Gegenständen, Mobiliar oder Figuren in ein selbsterklärendes Icon, so daß Sie durch einen einzigen Mausklick Türen öffnen oder mit anderen „Personen" plaudern können. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken, wird eine Beschreibung mit versteckten Hinweisen auf die Lösung eines Problems angezeigt.



Wie bei einem herkömmlichen Zeichentrickfilm wird die Anordnung der Locations am Storyboard beschlossen.

Spaß-Macher

Toonstruck wird selbstverständlich komplett lokalisiert; an die 22.000 Zeilen an Dialogen läßt Virgin derzeit übersetzen und synchronisieren. Die Liebe zum Detail in puncto Grafik und Spiel-Design setzt sich also bei der Sprachausgabe fort. Ein Beispiel von vielen: Sowohl in der amerikanischen als auch in der deutschen Fassung plappert der bodybuildende Besitzer eines Fitneßstudios mit einem Akzent, der sicher nicht zufällig dem eigentümlichen Slang von Arnold „Äkschnfuilm" Schwarzenegger ähnelt. Darüber hinaus hat Burst Hunderte bekannter klassischer Musikstücke lizenziert und in typischer Disney-Manier eingebaut - über 200 eigenkomponierte und zusätzlich eingekaufte Tracks verteilen sich auf die drei CD-ROMs.

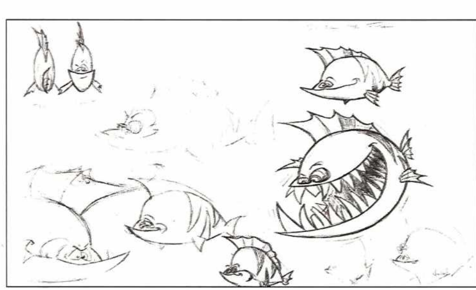
Neben Greetings from Planet Earth von Adventure Soft gehört Toonstruck nach unserer Einschätzung zu den Adventures, die man sich schon jetzt unbedingt als potentiellen Wunschzettel-Kandidaten vormerken sollte - erst recht, nachdem von LucasArts auf absehbare Zeit kein einziges neues Adventure zu erwarten ist.

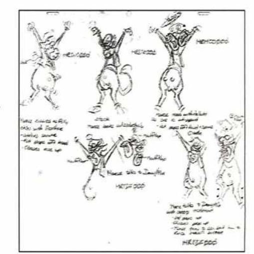


Petra Maueröder ■



Im Scherzartikel-Shop werden Ihnen die Lachtränen nur so über die Wangen kullern, wenn die beiden Verkäufer ihr Angebot „live" demonstrieren.





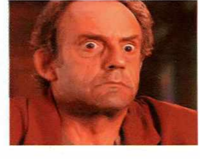
Bevor eine „Reinzeichnung" der jeweiligen Animations-Szene angefertigt wird, skizzieren die Künstler ihre Vorstellungen mit Papier und Bleistift.



Herr der Lage: David Bishop, in den letzten zehn Jahren an vielen bedeutenden Computerspielen beteiligt, leitet die Toonstruck-Entwicklung.

Christopher Lloyd

Mit seiner Hauptrolle in Toonstruck reiht sich Christopher Lloyd ein in die lange Liste der Hollywood-Stars (Malcolm McDowell, Mark Hamill, John Rhys-Davis, Erika Eleniak usw.), die sich mit Gast-Auftritten in Computerspielen ein paar Bucks dazuverdienen. Seine enorme Populariät verdankt Lloyd weniger den zahllosen Broadway-Auftritten, sondern eher seinem Part als Doc Brown an der Seite von Michael J. Fox in der Zurück in die Zukunft-Trilogie ('85/'89/'90). Zu den größten Kassenschlagern unter seiner Beteiligung gehören weiterhin „Einer flog über das Kuckucksnest" (1975), „The Addams Family" (1991) und „Falsches Spiel mit Roger Rabbit" (1988). Mit der TV-Serie „Deadly Games" ist der 58jährige Schauspieler auch heute noch gut im Geschäft.





„Einfach das derzeit beste Echtzeit-Strategiespiel, jetzt mit Nachschlag."
Frank Heukemes, PowerPlay 7/96

„(...) bei den Mission-CDs hat Blizzard die Nase vorn."
Jörg Langer, PC Player 7/96

„Tor des Monats (...) so erfrischend kann eine Mission-Disk aussehen."
Petra Maueröder, PC Games 7/96





Das bewährte Interface (herunterklappbare Symbolleiste am oberen Bildschirmrand) wurde beinahe unverändert beibehalten.

Discworld 2: Vermutlich vermißt...?!

Scheibenwischer



Discworld 2 verzaubert mit erstklassiger 256-Farben-Comic-Grafik.



Ganze Leichen-Horden bevölkern die „City" von Ankh-Morpork.

Der Mann mit der Sense schmeißt seinen Job hin, und das nutzen die Verstorbenen hemmungslos aus, um randalierenderweise durch die Gassen von Ankh-Morpork zu ziehen - für Jung-Magier Rincewind nur der Anfang turbulenter Ereignisse in der Fortsetzung des letztjährigen Erfolgs-Adventures Discworld.

Der „Tod" gehört bekanntermaßen zu den leitenden Angestellten im öffentlichen Dienst des Scheibenwelt-Universums und ist dafür zuständig, daß die körperlichen Überreste ordnungsgemäß „entsorgt" werden. Das Problem: Sein Arbeitsplatz bleibt eines Morgens leer, was den Dahingeschiedenen als willkommener Anlaß dient, um mal eben in der Altstadt mächtig auf den Putz zu hauen - gesundheitliche Konsequenzen sind wegen des fortgeschrittenen Stadiums ihres körperlichen Zustands ja weitgehend ausgeschlossen. Und genau das ist das Problem, mit dem Rincewind nach einer durchzechten Nacht konfrontiert wird. Für all jene, die hinter „Discworld" am ehesten einen CD-Versand vermuten würden: Rincewind ist der zaubernde Held der wegen des unnachahmlichen Humors ungemein beliebten Fantasy-Romanserie Discworld des britischen Autors Terry Pratchett, dessen Erzählungen von Psygnosis bereits zum zweiten Mal für ein Adventure aufbereitet wurden. Spieldesign und Handling entsprechen weitgehend den LucasArts-Konventionen; durch ein unproblematisches Point & Klick-Interface werden Konversationen abgewickelt, Objekte eingesackt und Puzzles gelöst. Das Inventory übernimmt wie in den vergangenen einhundert Jahren Rincewinds treue Begleiterin „Truhe" (ein hölzerner Schrein auf krummen Beinchen), die stets neben ihm hertrippelt.

Discworld 2 hat gegenüber seinem vielgepriesenen Vorgänger in jeder Beziehung zugelegt: Zwei CD-ROMs bedeuten nicht nur mehr Grafik, mehr Animationen, mehr Sound und mehr Sprachausgabe (übrigens mit Arne Elsholz, der deutschen Stimme von Eric Idle und Tom Hanks!), sondern natürlich auch mehr Locations, mehr Figuren und nicht zuletzt mehr Rätsel. Wichtigste Neuerung: Discworld 2 bietet durchgängig Fullscreen-SVGA-Grafiken (640 x 480 Bildpunkte, 256 Farben); außergewöhnliche Kameraperspektiven liefern Bilder mit Sprites von bislang ungekannten Dimensionen. Statt zwölfeinhalb Pixel hoher Mini-Figuren tapsen teils riesige Kreaturen durch die gewohnt skurrilen Szenerien der Scheibenwelt-Hauptstadt Ankh-Morpork. Zu diesem Zweck haben in den vergangenen Monaten 50 Profi-Zeichner ca. 20.000 Animationsphasen geschaffen. Für die kompetente Übersetzung der Dialoge und Beschreibungen konnte die hiesige Psygnosis-Niederlassung erneut Andreas Brandhorst gewinnen, der die Pratchett-Romane ins Deutsche übertragen hat. Nach unseren ersten Erkundungen anhand der spielbaren Preview-Version zu schließen, verspricht Discworld 2 ein ähnlich hochwertiges Adventure zu werden wie dessen vielgepriesener Vorgänger.

Petra Maueröder ■

Auf Wunsch können Sie sich die brüllend komischen Dialoge zusätzlich zur Sprachausgabe im Wortlaut anzeigen lassen.





start game:
miroMEDIA 3D
Enter the 3D-World!
GINGCO
miroMEDIA Family: miroMEDIA 3D, miroMEDIA View, miroMEDIA TV, miroMEDIA Online, miroMEDIA Radio, miroMEDIA Remote
SYSTEM CONTROL
TARGETING CONTROL
READY
Inklusive miroMEDIA Manager *
miro TV
*Die Benutzeroberfläche für Multimedia.
CeBIT HOME ELECTRONICS
Halle 4 · Stand C40
miro
miro D (05 31) 2113-100 · miro A (1) 7 01 55 · miro CH (01) 741 05 15 · http://www.miro.com
S3d Onboard
S3 Incorporated
miroMEDIA 3D
GRAPHICS & VIDEO
miroMEDIA 3D
Der neue High-Performance Multimedia-Beschleuniger macht 3D-Grafik und Spiele zum faszinierenden Erlebnis.
► PCI-Board mit 64-Bit-Chip S3-ViRGE
► Superschnelles 2 MByte EDO DRAM
► Software-MPEG-Playback
► TV-Direktanschluß für DOS-Spiele und Video direkt am Fernsehgerät
► Inkl. fantastischem 3D-Action-Game



Shattered Steel

Hart im Geben



Die Planeten in Shattered Steel sind meist düster, unwegsam und unerschlossen. Geländegängige Roboter sind da natürlich von großem Vorteil, um die Verfolgung aufzunehmen.



Mit Spezialeffekten und realistischen Licht- und Schattenwürfen wird nicht gegeizt. So mancher Rechner wird hier wohl überfordert sein, schlucken solche Finessen doch kräftig Leistung.



In Zwischensequenzen wird der Fortgang der Geschichte dargestellt. Dank der dynamischen Story bleiben sie längere Zeit sehenswert und informativ.

Die Fans von Kampfroboterspielen finden trotz des an sich immer gleichen Spielprinzips eine ständig wachsende Anzahl technisch hochkarätiger Produkte. Ob Mechwarrior 2 oder Terra Nova: der Trend geht hin zu immer abenteuerlicheren Waffen und photorealistischen Grafiken.

Auch Interplays Shattered Steel schlägt in diese Kerbe. Im frühen 22. Jahrhundert kämpfen zwei menschliche Völker um die Vorherrschaft auf drei Planetensystemen. Die gesetzlosen Grenzwelten machen dem Kernland die Bodenschätze und den Lebensraum streitig, eine bewaffnete Auseinandersetzung ist unvermeidlich. Der Spieler, Pilot eines gut bewaffneten Kampfroboters, entdeckt bei einem seiner Aufklärungsaufträge auf dem Planeten Lanios III zahlreiche außerirdische Roboter, die sich offensichtlich auf einem zerstörerischen Feldzug in Richtung Erde befinden.

Shattered Steel beglückt den Spieler mit ca. 30 futuristischen Waffensystemen, 50 teils sehr intelligent gesteuerten Gegnern und 50 nicht-linearen Missionen auf drei Planeten. Für den Multiplayer-Modus (acht Spieler im IPX-Netzwerk und Modem-Verbindung) werden eigene Missionen zur Verfügung gestellt.

Dank einer verfeinerten Voxel-Space-Technik (bekannt von NovaLogics Hubschraubersimulation Comanche) sind die Grafiken sehr schnell und vermitteln einen guten räumlichen Eindruck. Durch diverse Shadingverfahren wirken die Landschaften sogar völlig glatt, der berüchtigte Lego-Effekt wurde geschickt vermieden. Auch der Sound zeugt vom State of the Art, die Audio-Soundtracks werden mit in Echtzeit berechneten Dolby-Surround-Effekten gemischt.

Flexibles Drehbuch

Interplay hat sich mit dem Design der Roboter und dem „realistischen" physikalischen Verhalten der Blechkameraden viel Mühe gegeben. So haben spinnenartige Geschöpfe keinerlei Mühe mit Steigungen oder ähnlichen Hindernissen, zweifüßige Roboter hingegen kommen (wenn überhaupt) nur mit Mühe daran vorbei. Die Missionen sollen aufeinander abgestimmt sein, so daß sich eine schlüssige Storyline ergibt. Je nach Erfolg oder Mißerfolg eines Auftrags entwickelt sich die Story demnach weiter, so daß auch ein zweiter Spieldurchlauf interessant werden dürfte. Wenn Sie sich selbst von den Qualitäten von Shattered Steel überzeugen wollen, finden Sie auf der aktuellen Heft-CD eine spielbare Demoversion, die mit den ersten fünf Missionen auf Lanios III aufwarten kann.

Harald Wagner ■



Highscore für Abenteurer



Das multimediale Zeitalter hat begonnen. Wer jetzt aufspringt, kriegt den neuesten Kick für Freizeit, Bildung und Home Computing . Auf der CeBIT HOME, der neuen PC-TV-HiFi-Video-Multimedia-Tele-Internet-Online-Messe. Brandheiße Spiele aus aller Welt geben dem Spieltrieb neuen Auftrieb. GAME CITY und CHANCEN 2000 erweitern den ultimativen Fun-Faktor. Zahlreiche Open-Airs und Raves sind der Hyperlink von der Virtual Reality zum absoluten Live-Erlebnis. Willkommen in den unendlichen Weiten des Abenteuers. **Welcome CeBIT HOME.**

Öffnungszeiten: 9.00 – 18.00 Uhr
Tagesausweis: DM 17,–

HANNOVER 28.8.– 1.9.1996

CeBIT HOME ELECTRONICS

Die Erlebnismesse der multimedialen Generation

Deutsche Messe AG
Messegelände · 30521 Hannover
Info-Hotline: **0511 - 893 31 39**
T-Online (Btx) *32 300 80#

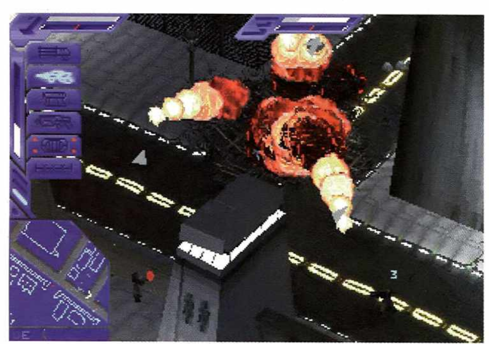
Internet
http://www.cebit-home.de

DEUTSCHE MESSE AG, HANNOVER



Syndicate Wars

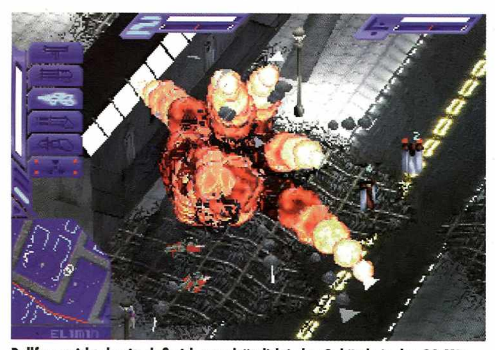
Schutt und Asche



Grandiose Explosionen und eine um 360° drehbare 3D-Umgebung sind die Gewähr für noch größeren Action-Spaß. In Syndicate wurde die Dreidimensionalität durch die isometrische Kameraperspektive nur vorgetäuscht.



Die Zahl der zur Verfügung stehenden Waffen wurde auf insgesamt 24 erweitert. Neben den neuen „Spielzeugen" wie Nuklear-Minen usw. finden Syndicate-Fans aber auch die bewährte Bewaffnung aus Teil 1 wieder.



Bullfrog wirbt damit, daß sich grundsätzlich jedes Gebäude in den 30 Missionen irgendwie zerstören läßt. Wer die entsprechende Bewaffnung hat und darauf steht, kann komplette Straßenzüge in Schutt und Asche legen.

Im derzeitigen Riesentrubel um Dungeon Keeper könnte man fast vergessen, daß der britische Hersteller Bullfrog auch noch andere heiße Eisen im Feuer hat. Neben Theme Hospital, Gene Wars und Creation werkelt man derzeit unter Hochdruck an der Fortsetzung von Syndicate.

Wir erinnern uns: das Action-Strategiespiel Syndicate endete damit, daß die „Corporation" nach zähem Ringen die Kontrolle über die Menschheit ergriff. Mittels eines winzigen elektronischen Gehirn-Implantats war es dem Konzern möglich, die Gedanken jedes Individuums zu kontrollieren und der gesamten Weltbevölkerung ferngesteuert eine heile Welt vorzugaukeln. Das Ganze ging auch fast ein Jahrhundert lang gut - so lange, bis die Wirkung dieses Gedanken-Chips in einigen Städten plötzlich nachließ und viele Menschen die triste Wirklichkeit plötzlich wieder wahrnahmen. Eine militante religiöse Sekte hatte daraufhin ein leichtes Spiel mit den von der Realität Enttäuschten - immer mehr Leute wurden in ihren Bann gerissen. Syndicate Wars beginnt damit, daß die Corporation beschließt, Gegenmaßnahmen einzuleiten.

Völlig neuer Look

Der Spieler hat die freie Wahl zwischen den beiden konkurrierenden Organisationen. Einerseits kann er als Offizier der Corporation versuchen, den Fehler im Gedankenchip zu finden, um die alten Verhältnisse wieder herzustellen. Auf der anderen Seite kann er als ein Führer der „Neuen Kirche" versuchen, die wackeligen Verhältnisse endgültig umzustoßen. Wie im ersten Teil steht auch diesmal die Action im Vordergrund. Als Basis für die 30, teilweise sehr komplexen Missionen dient eine ebenso große Zahl von Städten. Nach der über dreijährigen Wartezeit seit dem ersten Teil ähneln diese aber kaum noch den bekannten Häusersiedlungen. Zum einen ermöglicht Bullfrogs neue 3D-Grafik-Engine ein stufenloses Drehen und Zoomen des Bildausschnitts um 360°, zum anderen wurden die insgesamt 24 verschiedenen Waffensysteme bedeutend spektakulärer in Szene gesetzt. Phantastische, zum Teil bildschirmfüllende Explosionen, TrueLight-Sourcing-Effekte und ein fetziger Soundtrack verheißen ein entsprechend spektakuläres Drumherum. Auch im Aufbau der Missionen wurde ein größerer Maßstab angesetzt: die meisten Aufträge bestehen aus mehreren Teilzielen und verschiedenen Orten, die der Spieler aufsuchen muß. Wenn Bullfrog sein Terminversprechen einhält, können wir schon in PC Games Nr. 10/96 mit einem ausführlichen Test aufwarten.

Thomas Borovskis ■



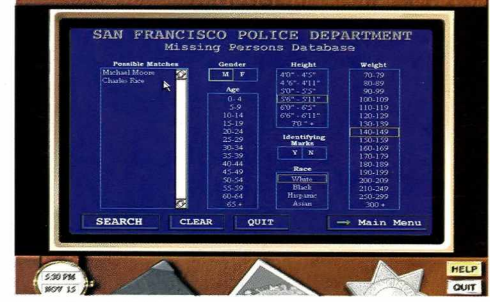

BORIS
GAMES



Golden Gate Killer

Killing me softly

If you are going to San Francisco...don't forget a Rettungsring: Hätte ein Mord-Opfer selbigen zur Hand gehabt, müßte man den anonymen Knaben jetzt nicht aus dem eiskalten Wasser der Bucht fischen. Grolier Interactive schickt Sie ab Ende August auf die Suche nach dem brutalen „Golden Gate Killer".



Spannend: Am Polizei-Computer wird nach Vermißten „gebrowst", indem man den Personenkreis durch die gewonnenen Daten einkreist.



Recherche vor Ort: An dieser Stelle wurde der Leichnam entdeckt.





Sichergestelltes Beweismaterial wie dieses Stück Stoff muß umgehend auf Fingerabdrücke und Blutspuren hin untersucht werden.

San Francisco, das bedeutet zunächst mal: Shrimps-mampfende Touristen am Fisherman's Wharf, stundenlanges Beine-in-den-Bauch-stehen an der Anlegestelle der Alcatraz-Fähre, eine permanent umnebelte Golden-Gate-Bridge und die Möglichkeit zur Begutachtung des „Original-Eispickels" aus Basic Instinct im lokalen Planet Hollywood-Café (wie in tausend anderen Filialen auch). Aber die heimliche amerikanische Hauptstadt hat NOCH dunklere Seiten, und genau um die geht es im interaktiven Krimi Golden Gate Killer, der wegen des für deutsche Gehörgänge unidentifizierbaren Westcoast-Slangs aus gutem Grund komplett übersetzt und synchronisiert wird. Zur Story: Als frischgebackener Kripo-Beamter werden Sie zum städtischen Hafen gerufen, wo gerade ein Musterexemplar einer Wasserleiche fotografiert und analysiert wird. Sie befragen Zeugen, beschlagnahmen Beweisstücke, ordnen die Autopsie an, setzen den Polizei-Computer für die Suche nach vermißten Personen ein, lassen Blut- und Gewebeproben entnehmen, stellen Fingerabdrücke sicher und vieles mehr. Haben Sie die Identität des Toten herausgefunden, forschen Sie im familiären Umfeld sowie im Freundes- und Bekanntenkreis nach Verdächtigen.

Der Kommissar geht um

Golden Gate Killer (der wesentlich kompaktere „deutsche" Titel des US-Originals „San Francisco Police Dept. Homicide - Case File: The Body in the Bay") beansprucht zwei CD-ROMs und stammt vom New Yorker Spiele-Newcomer Grolier Interactive, der bislang mit Terror T.R.A.X. und Greg Norman Ultimate Challenge Golf in Erscheinung getreten ist. Was diese „Simulation" von Police Quest und ähnlichen Adventures unterscheidet, ist die stark ins Detail gehende Realitätsnähe sowie eine schier unglaubliche Komplexität, da die Anzahl der ansteuerbaren Locations, Verdachtsmomente und befragten Personen schon nach kurzer Zeit gewaltig ansteigt. Mosaikartig setzt man ein Indiz nach dem anderen zusammen, konsultiert das Labor und berät sich mit den Kollegen. Für das passende Flair sorgen Videosequenzen an Original-Schauplätzen in und um San Francisco. Mit der Steuerung des Windows-Programms kommt man auf Anhieb problemlos zurecht. Beispiel: Wenn Sie ein Hotelzimmer untersuchen, ändert der Mauszeiger je nach Position seine Form; auf diese Weise können Sie z. B. in Papierkörbe gucken oder an einen Zeitungsstapel heranzoomen. Alle dadurch gewonnenen Erkenntnisse (Zeugen-Aussagen, Beweisstücke usw.) werden automatisch im übersichtlich gegliederten Notizbuch protokolliert und lassen sich jederzeit einsehen. Es gibt also keine expliziten „Puzzles" wie bei einem herkömmlichen Adventure; ob und wie schnell Sie den Täter überführen, hängt einzig und allein von Ihrer mehr oder minder professionellen Vorgehensweise ab.

Petra Maueröder



RELEASE	
Genre	Adventure
Hersteller	Grolier Interactive
VERÖFFENTLICHUNG	August 96

PC-Games

PC-Games	CD
Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife	74,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Arcade Amerika (dt.) AKTION!	49,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.) *	79,99
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baku Baku Animal (dt.)	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.) *	79,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Battle Race	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99
Biing! (dt.)	69,99
Bleifuss	59,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	49,99
Capitalism (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Chronicles of the Sword	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Comm.& Conquer 1 (dt.)	79,99
Comm.& Conquer 1 (SVGA, dt.) *	89,99
Comm.& Conquer 2 (dt.) *	89,99
Comm.& Conquer Mission Disk (dt.)	25,99
Complete Onside Soccer	89,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Crusader – No Regret (dt.) *	69,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Judas *	79,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	99,99
Deadline	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld *	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.) *	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Schlümpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Doppelkopf (dt.)	39,00
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
Fantasy General (dt.)	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,99

PC-Games	CD
Fire Fight	59,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Fritz 4 (Schach)	139,99
FS Flugsimulator 5.1 (dt.)	119,95
FS Scenery Europe 2	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.)	49,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine *	69,99
Gene Wars (dt.) *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Grand Prix Manager (dt.)	59,99
Hanse *	39,99
Hardline *	69,99
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	89,99
Hugo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Karma (dt.)	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Manic Karts	39,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
Maxx (dt.) *	79,99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Megarace 2 (dt.) *	79,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,95
NHL Hockey '96	89,95
Normality Inc. (dt.)	79,99
Olympic Games *	69,99
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	69,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
PBA Bowling	59,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Quake *	79,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rebel Assault 2 (dt.)	79,99
Return Fire (dt.)	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer *	59,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	89,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.) *	89,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shell Shock (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (Win 95)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.) *	69,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
Speed Haste	59,99
Spud (dt.) *	69,99
Star Trader (dt.) *	69,99
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99
Stefan Effenbergs: Der Coach *	79,99
S.T.O.R.M. (dt.) *	89,99
Strike Base (dt.)	59,99
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
Terror Trax *	39,99
TFX EF 2000 (dt.)	85,00
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	69,99
The Muppets Inside *	69,99

PC-Games	CD
The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.) *	79,99
Time Commando (dt.) *	89,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.) *	49,99
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Virtua Fighter	75,99
Virtual Corporation incl. Mikro (dt.)	49,95
Virtual Snooker	79,99
Vollgas – Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: *Lands of Lore, Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95
White Lines: *IndyCar 1 + Track Pack, Grand Prix 1, Super Karts*	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Witchaven 2	69,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
Z *	69,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits	CD
1942 – Pacific Air War	39,99
1944 – Across the Rhine (dt.)	29,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Team 2 (dt.)	29,99
Beneath A Steel Sky	19,95
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Carrier Strike Force & Dawn Patrol	39,99
Championship Manager 2 (dt.)	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusader – No Remorse (dt.) *	29,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Der Druidenzirkel (dt.)	39,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	29,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	29,99
EarthSiege 1 (dt.) *	19,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Formula 1 Grand Prix	39,95
Freddy Pharkas (dt.) *	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Hexen AKTIONSPREIS	49,99
Hexen Mission Disk	29,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.) *	29,99
IndyCar Racing	19,95
Inferno (dt.)	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 6	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Klik & Play (dt.)	29,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Larry 5 (dt.) *	19,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 3 (All New World)	29,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
Maximum Road Race	29,99
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Panzer General 2	49,99
Perfect Sports: *Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup*	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pirates Gold (dt.)	39,95
Pole Position (dt.) PC 3,5":	39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Privateer	29,95
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	29,99
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Sim Box: *Der Planer, Mad TV, ranTrainer*	29,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Star Trek: 25th Anniversary	29,95
Star Trek: Judgement Rites	29,99
Steel Panthers incl. Panzer-Bausatz	39,99
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	49,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	49,99
Track Attack (dt.)	49,99
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Virtual Pool	29,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Azim. (dt.)	39,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99
Around Atlanta	49,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Dogz – der Pausenhund	29,99
D-Route	29,95
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
Monty Python: Holy Grail	69,99
Organic Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Quest for Fame – Aerosmith	89,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Klingons	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.1 (10 Anw.progr.!!!)	79,99

Lernsoftware

Lernsoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 79,99
Die Schildkröte und der Hase	69,99
Erstes Lesen mit den Muppets	39,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	109,99
Ravensburger: Meine Traumburg	89,99
Ravensburger: Verkehrte Welt	89,99
Ronny im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

Artikel	Preis
CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Satelliten-Subwoofer-System	299,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
Yamaha YST M15-Lautsprecher	129,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Artikel	Preis
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog	35,00
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Gravis Joystick "Firebird 2" *	139,99
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Spaceball Avenger	229,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Artikel	Preis
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
Logi TrackMan Vista	99,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Titel	Preis
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Creature Shock	19,95
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Dungeon Master 2	19,95
Legend of Kyrandia 3	19,95
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Stonekeep	19,95
System Shock	19,95
The Dig	14,80
WarCraft 2	39,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	19,95

Video CD's für MPEG / CDI

Titel	Preis
James Bond Coll. (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Gen.	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Sony Playstation

Titel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Descent	89,99
Fade to Black	89,99
International Track & Field	99,99
Need for Speed	89,99
Pro Pinball	79,99
Resident Evil *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Space Hulk	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Artikel	Edition	Karten	Sprache	Preis
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Booster Pack	Eiszeit	15 K.	dt.	5,49
Allianzen		12 K.	dt.	4,99
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144





Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Media Point
Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Quake

Böser Traum

Es gibt wohl kaum ein Spiel, das in den vergangenen zwölf Monaten so gespannt erwartet wurde wie Quake. Man will es einfach einmal gesehen haben, selbst wenn man mit dem Genre Actionspiele normalerweise nicht viel anfangen kann. Id Software steht einfach für richtungsweisende Software, die auf Neuentwicklungen anderer Spieleschmieden maßgeblichen Einfluß hat. Man kann also die Tage zählen, bis die ersten Plagiate den Markt überströmen - bislang wurde jedes Produkt von id Software gnadenlos kopiert. Deshalb ist Quake nicht nur für den Kunden, sondern für die gesamte Industrie von ganz besonderer Bedeutung.

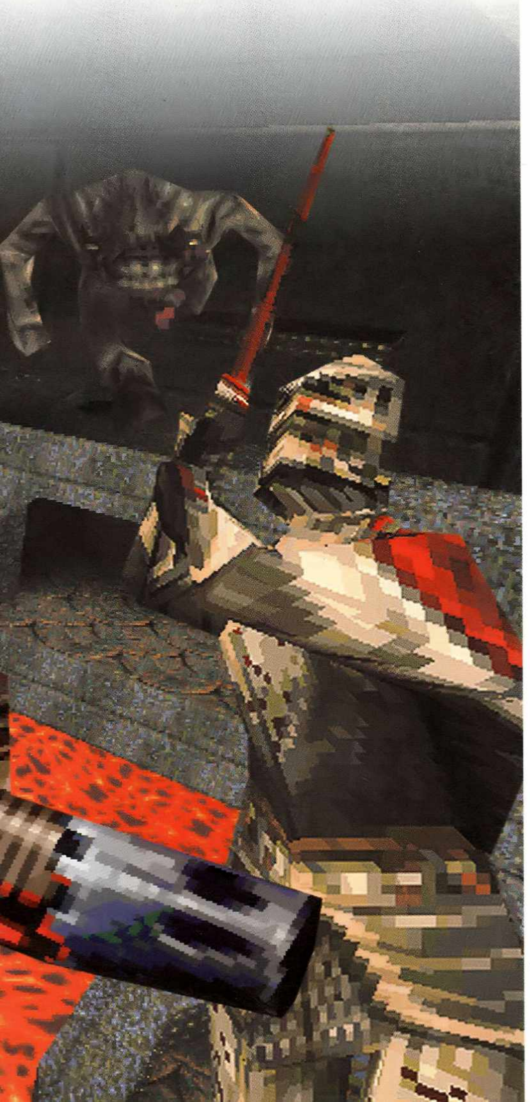




Id. Das hört sich ganz nach einer head-bangenden Rockband an. Tatsächlich ist id aber der Name der momentan angesagtesten Computerspielefirma", schrieb USA Today über id Software. Und das ist richtig. Am 24.6.1996 staute sich der Datenverkehr im Internet, denn die erst wenige Stunden zuvor fertiggestellte Shareware von Quake lag zum freien Download bereit. Und obwohl diese Version knapp 9 Megabyte in Anspruch nahm, war die Anzahl der Downloads immens hoch - innerhalb der ersten Woche raste der Ticker auf mehr als 250.000. An der deutschen Zeitschriftenlandschaft - außerhalb der Computerpresse - ging dieses Großereignis natürlich nicht spurlos vorüber. Unter den Headlines „Metzelei auf dem Monitor" (Stern) und „Den kleinen Horror laden" (Spiegel) fanden sich Artikel in den bekanntesten Nachrichtenmagazinen. Was ist also dran am Hype um Quake?

Die Story ist nebensächlich

Zunächst zur Story. Wir befinden uns in ferner Zukunft. Die Weltregierung sieht eine ihrer größten Errungenschaften, das Slipgate, in Gefahr. Das Slipgate erzeugt eine Art Erdbeben im Zeitkontinuum, mit dessen Hilfe man Personen und Gegenstände in Sekundenbruchteilen zu einem anderen Punkt auf dem Erdball „beamen" kann. Seit ein paar Wochen wird unser Planet aber von schrecklichen Ereignissen erschüttert: Bomben-Attentate sind plötzlich an der Tagesordnung, und sogar komplette Atomreaktoren verschwinden





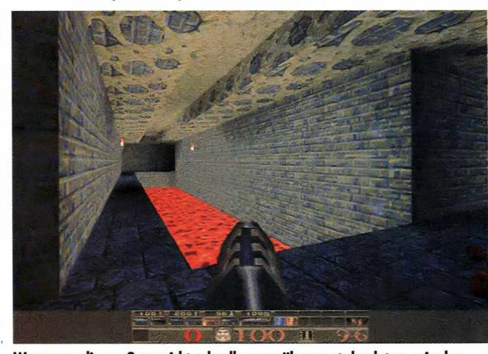
Die Zauberer kennen kein Pardon. Die grünen Energiestrahlen treiben den Spieler oft zum Wahnsinn, und selbst die Flucht ins Wasser ist aussichtslos.



Hier bekämpfen sich eine Spinne und ein Schwertmeister gegenseitig. Diese Auseinandersetzung sollte man erst einmal abwarten - Munition sparen!



Shambler lauern oft in der Nähe des Levels-Ausgangs. Deshalb sollte man mit der Munition immer sparsam umgehen, um für den Schluß noch Reserven zu haben.



Wenn man diesen Gang nicht schnell genug überquert, landet man in der siedend heißen Lava. Quake zeichnet sich auch durch fiese Fallen aus.

auf mysteriöse Art und Weise. Es wird vermutet, daß eine durchtriebene Organisation, von der Regierung Quake genannt, hinter das Geheimnis der Slipgates gekommen ist und diese nun voll ausnutzt, um eine Invasion zu starten. Die Weltregierung möchte endlich wissen, mit wem sie es zu tun hat und schickt deshalb Sie in die Höhle des Löwen, um herauszufinden, wer sich hinter Quake verbirgt...
Die Hintergrundgeschichte ist nicht besonders aufregend oder originell, aber man ist ja nichts anderes von id Software gewöhnt. Die Jungs aus Texas sind eben nur am Gameplay interessiert, die Story wird erst kurz vor Schluß - quasi unter Zwang - erfunden und implementiert.

Ein Spiel für Puristen

Quake ist sehr puristisch. Das wird schon nach den ersten Spielminuten klar. Gimmicks wie kleine Einschußlöcher in den Wänden oder explodierende Waschbecken sucht man vergeblich. Id Software hat in zahlreichen Interviews immer wieder betont, daß solche Finessen anfangs recht nett, aber auf Dauer bei einem Actionspiel eher überflüssig sind. Das klingt zwar ein wenig überheblich, jedoch muß man den Texanern letztlich zustimmen.
In puncto Gameplay hat id Software wieder ganze Arbeit geleistet. Daß man bei Quake springen und nach oben bzw. unten sehen kann, hat wohl jeder erwartet - das bietet mittlerweile jedes zweitklassige 3D-Actionspiel und gehört deshalb zum guten Ton. Es ist aber die Art und Weise, wie man sich in der Umgebung bewegen kann, die das Spiel von der hochkarätigen Konkurrenz abhebt. Man kann sich zielgenau auf kleinste Vorsprünge fallen lassen; sich im Sprung herumzudrehen und gleichzeitig zu schießen, funktioniert ebenfalls mit faszinierender Leichtigkeit. Verantwortlich für das „realistische Spielgefühl" ist zum größten Teil die neue


Wenn man die Bodenplatte betritt, schweben die beiden Betonklötze in die Höhe und aktivieren die Druckknöpfe links und rechts. Das Tor öffnet sich.


Noch sieht alles ganz friedlich aus...


...doch plötzlich taucht ein Oger...


...aus der Schlammpfütze auf.

Die Widersacher

Alle Monster bei Quake bestehen aus mit Texturen überzogenen Polygonen. Es handelt sich also nicht um zweidimensionale Sprites, sondern um „dreidimensionale" Figuren.

Dämon
Diese Ausgeburt der Hölle nähert sich dem Spieler mit großen, unberechenbaren Sprüngen und schlägt dann erbarmungslos zu.

Feuerdämon
Der Endgegner der Shareware ist mit konventionellen Waffen kaum zu besiegen, Sie müssen schon zu einigen Tricks greifen.

Zombie
Die Untoten richten zwar keinen großen Schaden an, müssen aber „vollständig zerstört" werden, damit sie nicht mehr auftauchen.

Rottweiler
Die Wachhunde halten sich zunächst zurück, um dann im richtigen Augenblick blitzschnell mit einem riesigen Satz zuzuschlagen.

Oger
Dieser Spießgeselle verfügt über eine Kettensäge für den Nahkampf. Aus größerer Entfernung wirft er unberechenbare Granaten.

Shambler
Der Shambler kann mit Raketen kaum verletzt werden. Man muß gegen das Blitze schleudernde Wesen schon konventionelle Waffen anwenden.

Kampfdroid
Die Androiden verfügen über ein normales Gewehr und erweisen sich als schlechte Schützen. Nur in der Gruppe wirklich gefährlich.

Zauberer
Die Magier können fliegen und sogar tauchen. Ihre einzige und deshalb sehr starke Waffe sind leuchtend grüne Energiestrahlen.

Ritter
Diese angehenden Schwertmeister bewegen sich unglaublich schnell, und vor allem im Team sind sie sehr schwer zu besiegen.

Spinne
Die Spinne schleudert ferngelenkte Feuerbälle, vor denen es eigentlich kaum ein Entkommen gibt. Schnelle Haken schlagen!

Schwertmeister
Die Schwertmeister schlagen unnachgiebig zu. Das Schwert kann aber auch als Fernwaffe genutzt werden: es spuckt Feuer!

Laserdroid
Diese Androiden sind schon zielsicherer und verfügen vor allem über eine höhere Schußkraft - sie greifen mit einem Laser an!



Specs & Tecs

SOUND

Unterstützte Soundkarten
Quake unterstützt alle SoundBlaster-kompatiblen Soundkarten. Es muß lediglich die Umgebungs-Variable „SET BLASTER" gesetzt sein. Auch mit exotischen Karten gab es auf unseren Testgeräten keine Probleme.

Anzahl der Musikstücke
Quake verzichtet völlig auf Hintergrundmusik. Allerdings wurde ein CD-Player integriert, so daß man seine eigene Lieblingsmusik dazu einlegen kann.

GAMEPLAY

Unterstützte Eingabegeräte
Man spielt Quake normalerweise über Tastatur, aber auch Maus bzw. Joystick werden akzeptiert. Die Kalibrierung des Joysticks funktioniert einwandfrei, die Geschwindigkeit der Maus läßt sich einstellen.
Anzahl der Monster: 14
Anzahl der Waffen: 8
Schwierigkeitsstufen: 4
sonstige Funktionen:
Quick-Save
diverse Cheats

MULTIPLAYER

Quake zeichnet sich, wie seine Vorgänger, vor allem durch den ausgezeichneten Multiplayer-Modus aus. Die Netzwerkunterstützung funktioniert einwandfrei, in der Shareware können vier Spieler gegeneinander antreten. Wie viele Spieler in der fertigen Version zocken können, steht noch nicht fest, man geht aber von mindestens acht aus.
Netzwerk: ja
Nullmodem: 2 Spieler
Modem: 2 Spieler

HARDWAREANFORDERUNGEN

Die folgenden Angaben gehen davon aus, daß ein absolut flüssiger Spielablauf gewünscht wird. Wer mit weniger Bildern pro Sekunde zurechtkommt, kann auch auf einer schwächeren Maschine spielen.

System	Auflösung
Pentium 60 **1 MB Grafikkarte** **8 oder 16 MB RAM**	320x200 360x200
Pentium 90 **2 MB Grafikkarte** **8 oder 16 MB RAM**	360x200 320x240 360x240
Pentium 133 **2 MB Grafikkarte** **8 oder 16 MB RAM**	400x300 360x480 512x384
Pentium 166 **2 MB Grafikkarte** **8 oder 16 MB RAM**	640x350 640x400 640x480

Die Ergebnisse sehen je nach Rechnersystem sehr unterschiedlich aus, deshalb hat id Software auch eine riesige Palette an verschiedenen Modi integriert - so läßt sich die Auflösung perfekt an den Rechner anpassen. Wichtig! Mit dem Sci-Tech Display Doctor (auf der aktuellen Cover-CD-ROM) ließen sich wesentlich bessere Ergebnisse erzielen, die Grafik wurde bedeutend schneller. Allerdings ist die Beschleunigung stark konfigurationsabhängig. Auf einem Rechner fällt Sie stark aus, auf einem anderen weniger. Unbedingt ausprobieren!

DETAILSTUFEN

Mit Hilfe der Detailstufen können Sie herausfinden, wie Quake auf Ihrem Rechner aussehen wird. Sie müssen nur einen Blick auf die Übersicht „Hardwareanforderungen" werfen.











DOKUMENTATION	SPIELSTEUERUNG	INSTALLATION	MULTIPLAYER	SCHWIERIGKEIT
Noch liegt uns kein Handbuch vor, allerdings gibt es nicht allzu viele Dinge, die dort beschrieben werden könnten: Quake ist ein reines Actionspiel ohne überflüssige Schnörkel.	Die Anzahl der Tasten, die man ständig braucht, reduziert sich während des Spiel auf vier bis fünf. So bleibt man ständig konzentriert und muß nicht auf der Tastatur herumsuchen.	Absolut problemlos, sowohl unter DOS als auch Windows 95. Es gilt jedoch zu beachten, daß Quake unter DOS sehr viel schneller läuft, da schließlich mehr RAM zur Verfügung steht.	Die übersichtlichen Menüs gestatten einen schnellen Einstieg in ein Multiplayer-Spiel. Auch Teamplay ist möglich, und man kann einzelnen Spielern verschiedene Farben zuweisen.	Drei Schwierigkeitsstufen (plus ein versteckter Nightmare-Modus) gestatten dem Spieler, Quake den eigenen Fähigkeiten genau anzupassen. Der Frust-Faktor hält sich in Grenzen.
—	**SEHR GUT**	**SEHR GUT**	**SEHR GUT**	**GUT**





Der Raum ist so dunkel, daß man die Bedrohung nicht genau erkennen kann...



...betritt man den Raum vollständig, so senkt sich eine Plattform von oben herab.

Unter Wasser wird der Blickwinkel ein wenig verzerrt, um die Umgebung möglichst realistisch darzustellen - ein sensationeller Spezialeffekt.

Die Gegenstände

Neben den üblichen Erste Hilfe- und Munitions-Kästen gibt es bei Quake auch noch ein paar spezielle Gegenstände, mit denen sich besonders schwierige Stellen leichter überwinden lassen.



Quad-Damage
Wie der Name schon sagt, vervierfacht sich der Schaden, den sie mit einer Waffe anrichten. Auch der Radius wird größer.

Invisibility Ring
Mit diesem Ring werden Sie für alle Gegner (das gilt auch für`s Deathmatch) unsichtbar. Nur Ihre Augen kann man erkennen.

Man kann von verschiedenen Ebenen aus unter Beschuß genommen werden.



An dieser Laser-Falle muß man sich sehr geschickt vorbeimanövrieren.

Engine. Es wird einem anfangs nicht so recht bewußt, aber der „Bildschirm neigt sich ein wenig", wenn man mit hoher Geschwindigkeit um die Ecke rast. Dadurch wirkt Quake noch lebensechter.
Wie gesagt, der Charakter kann fast alles - bis auf eine Kleinigkeit: er kann nicht kriechen. Dazu meint Mike Wilson: „Kriechen führt dazu, daß man sich im Deathmatch gegenseitig auflauert. Und es gibt nichts, was wir mehr verurteilen. Es verbessert nicht das Gameplay." Über diese Aussage läßt sich bestimmt streiten. Tatsache ist jedoch, daß wir es beim Test kaum vermißt haben - man braucht es wirklich nicht.

Hohes Spieltempo

Die Künstliche Intelligenz gibt kaum Anlaß zur Kritik. JEDES Monster verfolgt den Spieler auf Schritt und Tritt - unnachgiebig, bis eine Entscheidung herbeigeführt wird. Trotzdem laufen sie dem Spieler aber nicht ins blanke Messer, sondern verschanzen sich hinter Türen oder Felswänden, wenn diese Position günstiger erscheint. Durch diese beiden Eigenschaften wird das Spieltempo natürlich sehr viel höher, die Atmosphäre aber gleichzeitig beklemmender - hinter jedem Vorsprung kann sich schon wieder ein fieser Halunke verstecken.

Grafik? Geschmacksache!

In puncto Grafik werden sich bei Quake sicherlich die Geister scheiden. Es ist nicht von der Hand zu weisen, daß zahlreiche Konkurrenten gerade in Bezug auf die Anzahl der Farben wesentlich mehr zu bieten haben (einige Kritiker flachsten nach dem Erscheinen der Shareware: „Gibt es jetzt auch schon eine Steuer auf Farben?"). Man kann diesem Punkt aber auch etwas Positives abgewinnen, denn in vielen anderen Spielen wirken die einzelnen Szenarien wie das Innenleben eines Krankenhauses: aalglatt, steril und keimfrei. Das soll nicht heißen, daß diese Spiele nun schlechter sind, allerdings erzeugt Quake eine andere, düstere Atmosphäre. Die Umgebung hinterläßt wirklich einen dreckigen, verwüsteten und schauderlichen Eindruck. Diese Empfindung wird vom Sound tatkräftig unterstützt: die Waffen der Schwertkämpfer klirren im Gefecht, die Kettensäge röhrt wie selten zuvor, und auch die Schußwaffen klingen extrem realistisch. Dafür wurde aber zum ersten Mal auf einen Soundtrack verzichtet. Wer al-

Zuschauen ist Silber, Spielen ist Gold!

100
Atlanta 1996®

OLYMPIC SOCCER

OLYMPIC GAMES

Atlanta '96 – die besten Sportler der Welt haben sich Jahre auf die Olympischen Spiele vorbereitet. Die 40 Entwickler von Silicon Dreams auch.
Das Ergebnis: 100% Fun, unterstützt durch extrem flüssige 3D-Grafiken in Echtzeit und verschiedene Spielmodi. Fernsehreife Kameraperspektiven, super Soundtracks und echte Stadiongeräusche sorgen für eine eindrucksvolle Live-Atmosphäre. Das Spielgeschehen bei **Olympic Soccer** wird von Johannes B. Kerner (SAT1 / ran) mit rund 2.000 verschiedenen Sätzen kommentiert. Bis zu 8 Spieler ermitteln simultan in den **Olympic Games** unter 15 Disziplinen ihr **Gold**.















Wenn man sich in Sicherheit wiegt, erlebt man oft eine Überraschung. Hier wird man plötzlich von einem Oger, der auf einer Plattform steht, unter Beschuß genommen.

Vier Welten

Quake kann unter anderem durch das hervorragende Level-Design überzeugen. Fallen, Aufzüge und schwebende Plattformen sorgen ständig für Abwechslung. Apropos Abwechslung. Quake bietet nicht nur dunkle Gänge und Labyrinthe, sondern auch riesige Unterwasser-Welten (in denen man ständig auftauchen muß, um Luft zu schnappen) und Levels mit geringer Gravitation (ein Sprung kann hier schnell in den Klauen eines Monsters enden). Folgende Welten können zu Beginn des Spiels angewählt werden:



Id Software hat sich dazu entschlossen, diese Episode als Shareware auf den Markt zu bringen. Sie setzt sich aus Levels zusammen, die von verschiedenen Designern entwickelt wurden. Ein Tutorial weist den Spieler auf Besonderheiten hin.



John Romero ist der Designer der zweiten Episode. Sowohl optisch (Architektur) als auch inhaltlich (Gegner) wird eine düstere, mittelalterliche Atmosphäre geschaffen. Die Schwertmeister erweisen sich als unerbittliche Widersacher.



Die „Unterwelt" wurde von American McGee in Szene gesetzt. Die metallische Spielumgebung bietet in Verbindung mit zahlreichen Lavaströmen sehr viel Raum für hinterhältige Fallen, in die man nur allzuleicht hineintappt.



Sandy Petersons Episode zeichnet sich durch Licht- und Schatteneffekte aus. Viele Monster halten sich in dunklen Nischen und Winkeln versteckt, um dann erbarmungslos aus dem Nichts anzugreifen. Die letzte und schwerste Episode.

so während des Spiels Musik hören möchte, muß schon eine eigene CD einlegen: um die Angelegenheit zu vereinfachen, hat id Software einen CD-Player integriert, der sich automatisch aktiviert, sobald eine Musik-CD eingelegt wird. Ein ganz besonderes Lob verdient die Gestaltung der Monster. Sie wirken lebendiger als in jedem anderen Spiel, handelt es sich doch um echte 3D-Figuren und nicht um platte 2D-Wesen. Vergleichbar ist diese Technik mit Virtua Fighter PC: die Monster bestehen grundsätzlich aus Polygonen, die mit feinen Texturen belegt werden. Dadurch wirken sie sehr viel plastischer und realistischer. Einzelne Körperteile lassen sich erkennen, und wenn man um einen Widersacher herumläuft „dreht sich dieser nicht mit", sondern behält seine Blickrichtung zunächst bei. So kann man völlig neue Taktiken herausarbeiten, und der Computer ist kein übermächtiger Gegner mehr: der alte Vorteil, daß sich der Computer nicht zum Spieler umdrehen muß, fällt also flach. Bei Quake sind Spieler und Computer gleichberechtigt.

Hohe Mindestanforderung

All diese Finessen - und dazu gehören auch dynamische Lichteffekte, die ebenfalls integriert wurden - nagen natürlich an der Rechenleistung. Deshalb sind hohe Auflösungen nur auf schnellen Konfigurationen möglich (sprich: Pentium 133). Aber id Software ist zumindest so fair, „ältere" Rechner (486er) von vornherein auszuschließen: „Dieses Spiel ist für Pentium only!" - und auf solch einem System macht es wirklich Spaß.

Oliver Menne ■

Statement



Lange Zeit hatte man den Eindruck, daß sich id Software mit Quake nicht so recht auf den Markt traute, weil die Konkurrenz in diesem Marksegment überraschend groß geworden ist. Pustekuchen! Die 3D-Profis aus Texas haben sich von allen Unkenrufen nicht beeindrucken lassen, sondern im stillen Kämmerlein weiter an Quake gefeilt. Und das Resultat kann sich sehen lassen: die hohe Spielbarkeit, das faszinierende Leveldesign, das selbst im 25. Level noch nicht langweilig wird, und die kaum in Worte zu kleidende Atmosphäre machen Quake zu einem außergewöhnlichen Spiel. Nur die übertriebene Art der Gewaltdarstellung ist für schwache Gemüter sicherlich abstoßend.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 40 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Netzwerk, Modem, Nullmodem

RANKING

3D-Actionspiel

Grafik	92%
Sound	70%
Handling	95%
Spielspaß	92%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	id Software
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ungenügend



Ein Vorwurf, den sich Softwarefirmen gefallen lassen müssen, ist, in ihren Spielen zu geringen Wert auf echte Innovationen zu legen. Während sich einige Hersteller jahrelang mit der Entwicklung neuer Spielkonzepte aufhalten, klonen andere ein 3D-Actionspiel und eine WiSim nach der anderen. Eine Firma, die dabei nicht mitmachen will, ist Adeline Software. Nach dem ungewöhnlichen 3D-Adventure LBA folgt nun ein neuartiges Actionspiel.

Time Commando

Die Kunst des Krieges





Oft genug kommt es zu Scharmützeln mit mehreren Gegnern. Ein Glück, wenn die Bösewichte - wie hier drei Maya-Krieger - unbewaffnet sind.



Mit fortschreitender Zeit wird auch die Bewaffnung immer raffinierter. Im Mittelalter kommt die Armbrust als erste Schußwaffe hinzu.

Irgendwann in der fernen Zukunft wollen sich die europäischen Spitzenmilitärs nicht mehr mit herkömmlichen Trainingsmethoden für ihre Spezialeinheiten begnügen. Deshalb planen sie einen Supercomputer, der es Soldaten ermöglicht, ohne Gefahr für die Umwelt verschiedene Kampfsituationen im „Cyberspace" zu simulieren. Dieses sogenannte Time-Blaster-System erzeugt mit seiner ungeheuren Rechenleistung holografische Welten, in denen Menschen historische Konflikte aus „erster Hand" miterleben können - also eine Art Super-Quake in der vierten Dimensionen. Leider macht sich kurz vor der Inbetriebnahme ein bösartiger Virus im System breit, der nicht nur die Kontrolle über alle Zeitprogramme übernimmt, sondern gleichzeitig auch eine junge Mitarbeiterin des Forschungszentrums im Cyberspace gefangenhält. Da die Firma McAfee in diesem Fall gerade keine passende Antwort parat hat, muß Stanley, ein hochbegabter Spezialagent, ran: er taucht in die instabil gewordene Zeitblase des Time Blasters ein, um jedes Stückchen Virus-Code von Hand zu entfernen.

Stanleys Abenteuer verteilt sich auf acht historische Zeitperioden - angefangen in der Steinzeit, über das Mittelalter bis in die Zukunft. In jeder simulierten Umgebung trifft er dabei auf unzählige viruskontrollierte Gegner, die sich in Aussehen und Kampfstil an die historische Umwelt anpassen. Während man im Mittelalter also auf Ritter und Bogenschützen trifft, stellen sich einem in der prähistorischen Zeit Säbelzahntiger und Neandertaler in den Weg. Da der Spieler keine „diesseitigen" Waffen in die Simulation mitnehmen darf, ist er auf das angewiesen, was das jeweilige Zeitalter für ihn bereithält.

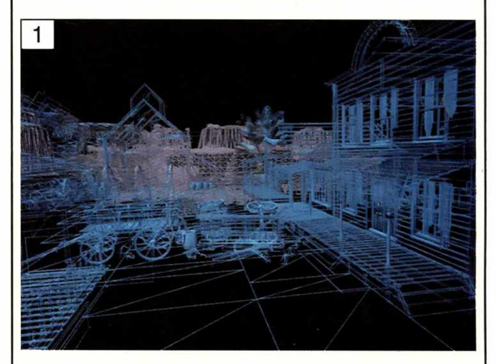
Neandertaler und Laserpistolen

Genau in diesem Punkt war man bei Adeline besonders einfallsreich: während in der Frühzeit ein Stein oder eine Keule bereits ein gutes Mittel ist, um ein wildes Tier zu besiegen, werden die Zweikämpfe in moderneren Zeiten mit Armbrüsten (Mittelalter) und Faustfeuerwaffen (Wilder Westen, Moderne) ausgetragen. Bessere Bewaffnung kann auf zwei verschiedene Weisen erlangt werden. Einerseits kann man die Waffen eines besiegten Gegners aufheben, anderseits halten auch die zahlreichen versteckten Räume die eine oder andere Überraschung parat. Die Gesamtzahl an unterschiedlichen Schuß-, Hieb- und Wurfwaffen liegt jenseits der 40. Um dabei ein wenig Abwechslung

Die Grafik

Anhand solcher Drahtgittermodelle (1) und Entwürfe (2) wurden die Hintergründe und Charaktere entworfen. Während die gesamte Spielumgebung als vorberechneter Film auf CD-ROM vorliegt, werden die Charaktere (3) während des Programmablaufs aus Polygonen zusammengesetzt und mit sehenswerten Texturen überzogen. Die Einbindung der Figuren in den Hintergrund-Film ist den Programmierern, wie man an den Screenshots sieht, gut gelungen.

1



2



3







Zum Ende jedes Levels wartet ein starker Endgegner auf Stanley (links). Oben in der Bildmitte ist der farbige Zeitbalken zu erkennen. Wenn er voll wird, bevor der Level-Boss besiegt ist, hat der Spieler versagt. Im Bild unten sind zwei Bonus-Chips und ein Virus-Terminal (Kuppel) zu sehen.

zu den unzähligen Zweikämpfen zu schaffen, wurden weitere Jump & Run-Elemente eingefügt: einerseits rennt Stanley gegen die immerfort tickende Level-Uhr an (der „Virus-Verseuchungsgrad"), außerdem muß er auch stets darum bemüht sein, möglichst alle am Wegrand liegenden Bonusgegenstände (Extra-Leben, Computerchips, Lebensenergie) mitzunehmen.
Die Einordnung von Time Commando in die üblichen Action-Genres fällt gar nicht so leicht. Der streng lineare Ablauf, der sogar das Zurücklaufen innerhalb eines Levels verbietet, erinnert an die übliche Jump & Run-Kost. Anderseits deutet die Vielzahl an Waffen auf ein aggressives Shoot ´em Up im Stil von Crusader: No Remorse hin. Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen - Time Commando ist ein Spiel, das Aspekte fast aller Action-Genres miteinander vermischt. Unübersehbar ist die Handschrift des Adeline-Teams vor allem bei den unzähligen geschmeidigen Animationen. Ein Großteil der Arbeit wurde in die Bewegungen des Helden Stanley gesteckt. Für ihn gibt es natürlich einerseits die Basis-Animationssequenzen (Laufen, Springen, Side-Step usw.), anderseits wurden ihm für jede einzelne Waffengattung spezielle Bewegungssequenzen „eintrainiert". Das heißt, Stanley bewegt sich mit einem Dolch in der Hand völlig anders als mit einer riesigen Keule, und ein Streich mit einem Zweihänderschwert wirkt auf den Betrachter völlig anders als ein Hieb mit einem japanischen Langschwert. Dafür wurde bei der Vielzahl der Kampftechniken die Schere angesetzt. Anstatt ein Dutzend Schlagkombinationen anzubieten (wie beispielsweise in Virtua Fighter), gibt es im

Weltreise in der vierten Dimension

Die folgenden acht Welten durchquert Stanley auf seiner Reise durch die militärische Menschheitsgeschichte. In jeder Welt warten mehrere Teillevels, fünf oder mehr verschiedene Waffen und circa zehn verschiedene Gegnervarianten auf ihn. Manche Feinde müssen besiegt werden, damit eine Spielfortsetzung möglich ist. Andere lassen sich auch geschickt umgehen.


Steinzeit


Römisches Imperium

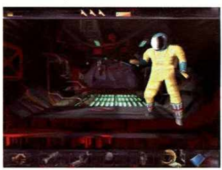

Japanisches Mittelalter


Europäisches Mittelalter


Spanische Eroberungszeit


Wilder Westen


Moderne Kriegsführung


Zukunft

Online-Magazin

Hier finden Sie News, Previews und Reviews zu den brand-aktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC GAMES im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrund-Informationen und Tests - mit PC GAMES online sind Sie täglich up-to-date.

Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das „Multiplayer's Inn", um Mo-dem-Spielgegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

Download-Area

Sie wollen die neuesten De-mos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen? In der „Download-Area" gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Daten-bank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettlösungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. Wenn Sie zukünftig in einem Rollenspiel, einem Adventure, einer Simu-lation oder einem Action-Spiel nicht weiterkommen, über PC GAMES online haben Sie die Lösung in Sekunden.

Action Park

Über diesen Premium-Dienst bieten wir Ihnen echte Multi-player-Spiele - online. Ob Sie mit bis zu 50 anderen Spielern um die Fußballmeisterschaft kämpfen, mit Dutzenden von Rittern, Elfen oder Zauberern in Dungeons steigen oder live an der Börse spekulieren - mit PC GAMES online erleben Sie Spielen anders. Aufregender. Interessanter. Interaktiver. Und jeden Monat kommen neue Spiele dazu!



http://www.pcgames.de









Wenn es sich bei den sehr menschlich wirkenden Figuren nicht um Hologramme handeln würde, könnte man die Brutalität kritisieren. Aber so...

Faust- oder Schwertkampf gerade einmal vier Aktionsmöglichkeiten, die allesamt über die Cursortasten gesteuert werden: Schlag von oben, links und rechts sowie eine Verteidigungsstellung. Hält Stanley im dritten Level schließlich eine Schußwaffe in der Hand, so wird die Steuerung noch einfacher - die Links- und Rechts-Tasten kontrollieren den Zielvorgang, die Cursor-up-Taste löst einen Schuß aus und die Cursor-down-Taste lädt die Waffe nach.

Wer an die Steuerung von 3D-Actionspielen à la Quake gewöhnt ist, braucht nicht viel Neues zu lernen. Hält man die [ALT GR]-Taste gedrückt, führt Stanley elegante Side-Steps oder Vorwärtssprünge aus, und bei niedergehaltener [STRG]-Taste kämpft er wie ein Weltmeister. Auch wenn die sehr natürlichen Bewegungen der Hauptfigur bereits ein Leckerbissen sind, so sind die geschmeidigen Animationen der 80 (!) verschiedenen Gegner eine kleine Sensation. Jeder Charakter - egal ob mannshoher Säbelzahntiger oder riesiger chinesischer Feuerdrache - wird als echte 3D-Figur dargestellt und wirkt aus jeder beliebigen Kameraperspektive sehr plastisch und lebensecht.

Der Filmprojektor läuft mit

Auf einem völlig anderen Prinzip als die echtzeitberechneten 3D-Figuren beruht die detailreiche Umgebungsgrafik. Die gesamte SVGA-Spielumgebung in 640 x 480 Bildpunkten liegt als vorberechneter Film auf der CD-ROM. Sobald der Spieler den Zeitreisenden in Bewegung setzt, wird der Film gestartet. Bleibt Stanley für einen Kampf stehen, so friert das Bild kurzzeitig ein. Die Technik, die dabei verwendet wird, war schon in anderen Arcade-Action-Spielen wie etwa Rebel Assault oder Creature Shock zu sehen. Damit die beweglichen 3D-Figuren auf dem „starren" Hintergrund nicht allzu aufgesetzt wirken, benutzte Adeline die verschiedensten Tricks und Kniffe. Zum einen verändern alle Figuren Ihre Größe je nach Entfernung zur Kamera - es entsteht also eine natürliche Tiefenwirkung. Zum anderen wurden zu allen vorberechneten Filmsequenzen auch Beleuchtungsdaten auf der CD gespeichert - und diese werden bei der Texturierung aller beweglichen Objekte berücksichtigt. In schattigen Höhlengängen oder fackelbeleuchteten Ritterburgen haben alle Charaktere ein ganz anderes Aussehen als beispielsweise auf einem sonnigen Waldweg. Die zahlreichen grafischen Spielereien haben aber ihren Preis. Den vom Hersteller empfohlenen 486er mit DoubleSpeed-Laufwerk würden wir keinem Spieler anraten - außer er kann mit der optional einstellbaren VGA-Grafik leben. Vor allem beim CD-ROM-Laufwerk sollte man hohe Geschwindigkeiten bieten können, damit der permanente Datenfluß nicht ins Stocken gerät.

Thomas Borovskis ■

Statement



Als Frédérik Raynal uns zu Beginn dieses Jahres eine frühe Version von Time Commando präsentierte, betonte er ausdrücklich, daß er mit diesem Programm kein komplexes Mammut-Projekt in Vorbereitung hat, wie es LBA gewesen ist. Vielmehr sollte ein kurzweiliges Actionspiel für „zwischendurch" entstehen. Unter diesem Gesichtspunkt betrachtet, erfüllt Time Commando alle gestellten Erwartungen. Auch wenn man teilweise die Spieltiefe vermißt, so stürzt man doch von einem Aha- und Boah-Effekt in den nächsten. Die wunderbar animierten Gegner, die vielen verschiedenen Waffen und die exakt reagierende Steuerung garantieren einem Action-Fan stundenlange, faszinierende Unterhaltung. Hätte man das eine oder andere Manko noch beseitigt - gelegentliche Darstellungsfehler beim Charakter-Clipping usw. - so wäre eine 90%-Wertung gerechtfertigt.



RANKING

Action	
Grafik	90%
Sound	86%
Handling	80%
Spielspaß	88%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Adeline Software
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Summer-Time Play-Time !

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action · 2: Simulation · e : engl. Spiel
3: Adventure · 4: Sport · e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel · 6: Geschickl. · d : komplettdeutsch
7: Sammlung · 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CROSS
Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

Titel			
1 Hour	d	3	59.-
dams Family Pinball*	d	1	64.-
dams Night*	d	3	85.-
DI Kinderlernprogramme	d		79.-
fterlife	e/d	3	79.-
H-64D Longbow	d	2	79.-
irbus A 320 II (Win95)*	d	2	74.-
lien Trilogy*	e/d	1	84.-
lone in the Dark Trilogy	d	3	66.-
ncient Empires	d	8	79.-
ngel Devoid*	e/d	8	65.-
nvil of Dawn	d	5	74.-
ssault Rigs	e/d	1	65.-
.T.F. X-Fighters	d	2	79.-
tripolis 2097*	d	3	69.-
zrael's Tear*	d	3	69.-
ad Mojo	d	3	55.-
aku Baku Animal	d	6	55.-
aldies*	d	2	65.-
aphomets Fluch*	d	3	74.-
attle Arena Toshinden*	d	1	69.-
attle Cruiser 3000 A.D.*	d	2	64.-
attle Ground Ardennes	d	2	69.-
attle Ground Ghettisburgh*	d	2	69.-
attle Ground Shiloh	d	2	69.-
attle Ground Waterloo	d	2	69.-
attle Isle 3	d	8	69.-
attle Race	e/d	1	65.-
ig Red Racing	e/d	2	59.-
iing	d	2	59.-
leifuß	e/d	2	49.-
lood & Magic*	e/d	8	79.-
urning Steel 4	e/d	8	39.-
aesar 2	d	8	77.-
hessmaster 5000	d	6	69.-
hronicles of the Sword	d	3	74.-
ivilization 2	d	8	79.-
ivil War General*	d	8	84.-
ommand & Conquer SVGA*	d	8	88.-
ommand & Conquer 1	d	8	79.-
ommand & C. Mission	d	zus	29.-
ommand Aces of the Deep	d	2	79.-
onquest of the New World	d	8	75.-
rusader - No Regret*	d	1	69.-
yberia 2	d	1	74.-
yberjudas	e	3	79.-
aggerfall*	d	5	79.-
ark Forces 2*	e	1	89.-
as Schwarze Auge 3*	d	3	44.-
eadline	e/d	2	39.-
eadly Skies*	e/d	2	74.-
eath Gate*	d	2	69.-
er Planer 2*	d	2	74.-
er Reeder	d	2	49.-
escent 2	e/d	1	49.-
escent 2 Mission Builder*	e/d	1	39.-
estruction Derby	d	1	79.-
iablo*	d	2	79.-
ie Fugger 2	d	2	79.-
ie Hard Trilogy*	e/d	1	75.-
ie Siedler 2	d	8	69.-
ungeon Keeper*	d	3	79.-
arthsiege 2	d	8	79.-
arthworm Jim 1 & 2	d	1	65.-
lisabeth 1	d	2	89.-
vocation	d	3	69.-
1 Grand Prix 2	d	2	99.-
1 Manager 96	d	2	74.-
able*	d	3	84.-
antasy General	d	8	69.-
ast Attack	d	1	66.-
IFA Soccer 96	d	4	65.-
irefight	e/d	1	64.-
ootball Pro*	e/d	4	79.-
abriel Knight 2	d	3	84.-
earheads	d	6	49.-
ene Machine*	d	3	69.-
olden Gate Killer (WIN CD)*	d	3	69.-
ardball 5	e/d	4	79.-
eart of Darkness*	d	2	87.-
exagon Kartell*	d	2	99.-
exen Win 95	e/d	1	69.-
exen (ID-Soft)	e	1	49.-
exen Mission CD	e/d	1	29.-
ind*	e/d	2	84.-

CD SPIELE

Titel			
Hugo 3	d	1	65.-
Indy Car Racing II	d	2	69.-
Into the Void*	d	8	77.-
Kick Off 96'*	e/d	4	59.-
Kingdom of Magic	d	3	74.-
Lemmings Bundle (Win95)	e/d	8	35.-
Lighthouse*	d	3	86.-
Links LS*	d	4	79.-
Mag	d	2	74.-
Magic the Gathering*	d	8	88.-
Manic Karts	e/d	2	33.-
Martini Racing	d	2	29.-
Master of Orion 2*	d	8	86.-
Mechwarrior II + Mission	d	1	79.-
Monopoly	d	8	55.-
Myst Special Edition 2	d	3	65.-
NBA Live '96	d	4	79.-
Need for Speed Special	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Normality	d	3	74.-
Olympic Games	e/d	2	69.-
Olympic Soccer	e/d	2	69.-
Onside Soccer	d	4	79.-
Panzer General II (Win95)	e/d	8	39.-
Pax Imperia 2*	d	8	79.-
PGA European Tour Golf 96	e/d	4	79.-
PGA Tour Golf 96'	e/d	4	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	84.-
Phantasmagoria 2*	e/d	3	89.-
Police Quest V SWAT	e/d	3	75.-
Power Play Hockey*	e/d	4	59.-
Pro Pinball The Web (Win95)	d	2	55.-
Quake*	e/d	1	79.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Saturn und CD-i. Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Händleranfragen erwünscht !

Titel			
Rayman	d	1	49.-
Rebel Assault 2	d	1	84.-
Riddle of Master Lu	d	3	74.-
Ripper	d	3	79.-
Scenariomania Nuke it!	d	zus	19.-
Schleichfahrt*	d	2	84.-
Shannara	d	3	74.-
Shell Shock	d	2	65.-
Silent Hunter	d	2	69.-
Silent Thunder	e/d	2	79.-
Simon the Sorcerer 2 + T-Shirt	d	3	65.-
Simon the Sorcerer 1&2+Shirt	d	3	84.-
Sonic CD*	d	1	55.-
Space Hulk 2 (Win95)	e/d	1	79.-
Speed Rage*	d	2	77.-
Spud*	d	3	65.-
Star Trek A Final Unity	d	2	74.-
S.T.O.R.M.	e/d	2	74.-
Syndicate Wars*	d	2	84.-
Terra Nova	d	1	79.-
Terror Trax*	e/d	3	39.-
Tie Fighter (SVGA)	d	1	77.-
Tilt	d	2	55.-
Time Commando*	e/d	1	75.-
This Means War !	d	8	74.-
T-MEK*	d	1	79.-
Toonstruck*	d	1	74.-
Top Gun - Fire at Will	d	2	49.-
UEFA Champions League	d	4	49.-
Urban Runner	d	2	69.-
Viking Conquest*	d	1	69.-
Virtua Fighter PC	e/d	1	77.-
Vollgas	d	3	59.-
Warcraft 2	d	8	79.-
Warcraft 2 Expansion CD	d	zus	29.-
War Hawk (W95)*	e/d	2	59.-
Warhammer Dark Crusader*	e/d	1	65.-
Wing Commander 4	d	1	79.-
Witchhaven 2	e	1	69.-
Worms	d	1	66.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-
Zork Nemesis	d	3	79.-

Angebote

Titel			
7th Guest	e/d	3	19.-
Alone in the Dark 1	d	3	22.-
Ascendancy	d	2	55.-
B-17 Flying Fortress	e/d	2	39.-
Beneath a Steel Sky	d	2	19.-
Betrayel at Krondor	e/d	3	24.-
Bureau 13	d	3	19.-
Caesar 1	e/d	2	25.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Creature Shock	d	1	24.-
Cyberia	e/d	1	39.-
Dune II	d	3	29.-
F1 Grand Prix 1	e/d	4	39.-
Fade to Black	d	1	29.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	39.-
FX Fighter	e/d	1	33.-
Gabriel Knight	e	3	24.-
Goblins 1 & 2	d	3	24.-
Goblins 3	d	3	24.-
Hand of Fate	d	2	33.-
History Line 1914-1918	d	2	25.-
Indy Car Racing	e/d	2	24.-
Island Casino	e	sam	39.-
Kings Quest 7	d	3	35.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	25.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Magic Carpet & Hidden Worlds	d	1	29.-
Maniac Mansion 2	d	3	33.-
Master of Orion	d	8	29.-
Monkey Island 2	d	3	10.-
Nascar Racing	d	1	24.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
NHL Hockey 95	e/d	4	29.-
Raptor 1-3	e/d	1	29.-
PGA Tour 486 Classic	d	8	29.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Police Quest 4	d	3	24.-
Railroad Tycoon deluxe	e/d	2	39.-
Rebel Assault	d	1	33.-
Rüsselsheim	d	3	25.-
Sam & Max	d	3	35.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	29.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	24.-
Star Trek Judgement Rites	d	2	24.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Themepark	d	8	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-
US Navy Fighter	d	2	29.-
X Wing Enhanced	d	2	35.-

CD-Bundles

Titel			
DSA Schwarze Auge Bundle (Das Schwarze Auge 1, 2 und 3)	d	3	79.-
Command & Conquer Bundle (Command&Conquer+Ausnahmezustand)	d	8	99.-
Lucas Classic Adventures (MI 1, Zak Mc Kracken, Loom, Maniac Mansion 1, Indy 3)	d	3	39.-
Lucas Top Adventures (Monkey Island 2, Day of the Tentacle, Indy 4: Atlantis)	d	3	49.-
Star Wars Warrior Set (Deepspace 9, Klingonen Sprachset, Technical Manual)	d	3	69.-

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop !
je Heft nur **14.90**

Hardware

Artikel	Preis
Action Replay MK4 V4.3	149.-
Soundblaster 16 Value IDE	169.-
Soundblaster 32 PNP IDE	259.-
Yamaha DB-50 XG Wavetable	199.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Gravis Analog Pro / durchsichtig	49.-
Gravis Eliminator Game Card	39.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Grip Pads (2er)	65.-
Gravis Grip Gamesystem+NHL / WWF	159.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Sidewinder 3D Pro	89.-
Thrustmaster Formel T2	229.-

Unsere Spiele des Monats:

Quake
Id-Soft's neues Kultspiel !
Quake Level CD 1 nur 29.-
Anleitung deutsch nur **79.-**

Z
Der absolute Strategiehammer von den Bitmap Brothers. PC Games 0896: 88 %
Komplett deutsch nur **74.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Command & Conquer Red Alert !*
Komplett in SVGA !
Komplett deutsch nur **84.-**

Time Commando*
DAS Action-Plattform-Spiel
Komplett deutsch nur **79.-**

Mega Race 2
...noch spektakulärer !!
Komplett deutsch je nur **69.-**

Alien Trilogy* Der Produzent* Pax Imperia 2*
Komplett deutsch je nur **79.-**

Olympic Soccer Games
Holen Sie sich die Olympiade nach Hause
Komplett deutsch je nur **65.-**

Battleground*
Ardennennes, Ghettisburgh, Shiloh, Waterloo
Komplett deutsch je nur **69.-**

Level CD's
Wir führen Level CD's für fast alle 3D-Action und Strategie Spiele: Warcraft 2, C & C u.v.a.m.
ab **14.-**

Adventure
Riddle of Master Lu The Dig Normality
Komplett deutsch je nur **74.-**

F1 Grand Prix 2*
Thrustmaster T2 & F1 GP 2 nur 299.-
komplett deutsch nur **99.-**

Zork Nemesis* Cyberstorm
Komplett deutsch je nur **79.-**

Descent 2
Jetzt zum Sonderpreis !
Anleitung deutsch nur **49.-**

FIFA Soccer 96 Rayman Top Gun
Top-Spiele im Angebot !!
Komplett deutsch je nur **49.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen ! Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert !!

CD-ROM

Titel	Version	Preis
Abuse	DV	68,95
Aces of the Deep	DV	84,95
Aces of the Deep Missions Disk.	DV	42,95
Advanced Tactical Fighters	**DV**	**79,95**
Afterlife	**DA**	**74,95**
AH-64D Longbow	**DV**	**79,95**
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
Anvil of Dawn	DV	77,95
Ascendancy	**DV**	**54,95**
Bad Mojo	**DV**	**79,95**
Battle Isle 3	DV	69,95
Bleifuss	DA	54,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	64,95
Caesar 2	DV	82,95
Capitalism	**DV**	**76,95**
Civilization 2	**DV**	**79,95**
Comanche & Missionen	DV	39,95
Command Aces of the Deep	DV	82,95
Command & Conquer	**DV**	**89,95**
Command & Conquer Mission	**DV**	**27,95**
Command & Conquer Editor	**DV**	**27,95**
Command & Conquer SVGA *	DV	89,95
Conquest of the New World	**DV**	**89,95**
Crusader - No Remorse	**DV**	**79,95**
Cyberia 2	DV	76,95
Daggerfall *	DV	84,95
Das Schwarze Auge 3	**DV**	**V.mö.**
Der Reeder	DV	34,95
Destruction Derby	DA	89,95
Diablo	**DV**	**V.mö.**
Die Fugger 2	**DV**	**79,95**
Die große Schlacht in den Ardennen	DV	72,95
Die Siedler 2	**DV**	**69,95**
Discworld	DV	76,95
Dogz	**DA**	**25,95**
Dungeon Keeper *	**DV**	**79,95**
Earthsiege 2	DA	76,95
Earthworm Jim 1 + 2	DV	68,95
Elisabeth I.	**DV**	**89,95**
Euro 96	**DV**	**68,95**
Extreme Pinball	DA	54,95
F1 Manager '96	**DV**	**74,95**
Fantasy General	**DV**	**72,95**
Fast Attack	DV	69,95
FIFA International Soccer '96	**DV**	**79,95**
Fire Fight	**DA**	**59,95**
Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**99,95**
Gabriel Knight 2	DV	89,95
Gearheads	DV	52,95
Grand Prix Manager	DV	54,95
Hattrick!	DV	79,95
Heroes of Might & Magic	DV	54,95
Hugo 3	DV	72,95
Indy Car Racing 2	DV	76,95
Lands of Lore 2	DV	V.mö.
Lemmings Paintball	DA	32,95
Lighthouse	**DV**	**89,95**
Manic Karts	**DA**	**32,95**
Martini Racing	**DV**	**23,95**
Master of Orion 2 *	DV	V.mö.
Mechwarrior 2 & Erwei.-Set	**DV**	**82,95**
Megarace 2	DV	V.mö.
Missionforce: Cyberstorm	**DV**	**84,95**
Muppets Inside	DV	69,95
Myst - Limited Edition	DV	69,95
NBA Live '96	**DV**	**79,95**
Need for Speed Special Edition	**DV**	**79,95**
NHL Hockey '96	DV	79,95
Normality Inc.	**DV**	**76,95**
Olympic Games	**DV**	**69,95**
Olympic Soccer	**DV**	**69,95**
PGA Tour Golf '96	DA	79,95
PGA Tour Golf '96 Sawgrass Kurs-CD	DA	36,95
Pole Position	**DV**	**89,95**
Pro Pinball - The Web	DA	56,95
Psycho Pinball	DV	69,95
Quake	**DA**	**69,95**
Rebel Assault 2	**DV**	**84,95**
Return Fire	DV	79,95
Riddle of Master Lu	**DV**	**76,95**
Ripper	DV	79,95
Shanghai - Große Momente	DV	82,95
Shannara	**DV**	**76,95**
Shellshock	DV	76,95
Silent Hunter	**DV**	**69,95**
Silent Thunder	**DV**	**89,95**
Simon the Sorcerer 2	DV	69,95
Speed Haste	**DA**	**56,95**
Space Hulk (Win 95)	**DV**	**79,95**
Star Trek N.G. "A Final Unity"	DV	79,95
Stonekeep	**DV**	**96,95**
S.T.O.R.M.	**DV**	**79,95**
Syndicate Wars *	DV	79,95
Teamchef	DV	54,95
Terminator Future Shock	DV	76,95
Terra Nova	DA	76,95
TFX: EF2000	**DV**	**89,95**
The Dig	**DV**	**77,95**
Theme Park + Transp. Tycoon	DV	56,95
This means war!	DV	74,95
TIE Fighter Deluxe Edition	**DA**	**77,95**
Tilt!	DV	54,95
Top Gun	DV	79,95
Transport Tycoon Deluxe	**DV**	**54,95**
Urban Runner	DV	74,95
Virtua Fighter	**DA**	**74,95**
Vollgas	DV	54,95
Warcraft 2	**DV**	**79,95**
Warcraft 2 - Zusatz-CD (Beyond the Dark Portal)	**DV**	**28,95**
Warhammer	DV	69,95
Wing Commander 4	**DV**	**79,95**
Worms	DA	69,95
Worms - Reinforcements	**DA**	**35,95**
X Wing Edition	DV	32,95
Zork Nemesis	**DV**	**89,95**
Z	**DV**	**74,95**
Gravis Game Pad		**37,95**
Gravis Analog Pro Joystick		**59,95**

V.mö. = Vorbestellung möglich • DV = Deutsche Version • DA = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version

0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Monats-Hits:

AH-64D Longbow	DV	79,95
Civilization 2	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Need f. Speed Special	DV	79,95
Olympic Games	DV	69,95
Quake	DA	69,95
Warcraft 2 - Zusatz CD	DV	28,95
Z	DV	74.95
Endlich da!!!		
Formula 1 Grand Prix 2	DV	99,95
In Kürze lieferbar:		
Command & Conquer 2	DV	89,95
Das Schwarze Auge 3	DV	36,95

Spiele-Sammlungen:

Gamebox DV **39,95**
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.

LucasArts Classic Adventures DV **39,95**
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey island 1, Zak McKracken

LucasArts Top Adventures DV **54,95**
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2

Made in Germany DV **42,95**
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2

Westwood Compilation DV **76,95**
Dune 2, Legend of Kyrandia 1 bis 3, Lands of Lore

☎ 02871-183088

Sonder-Angebote:

CD-ROM

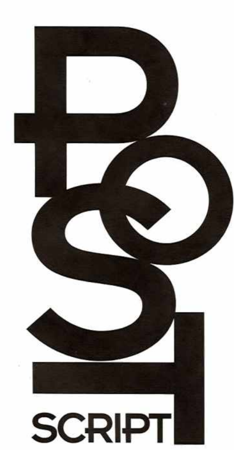
Titel	Version	Preis
Amberstar	DV	19,95
Battle Bugs	DV	29,95
Battle Isle 1 + Data Disk.	DV	19,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	DV	29,95
Chewy - Esc von F5	DV	29,95
Civilization	DV	39,95
Creature Shock	DV	21,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Der Patrizier	DV	34,95
Die Siedler	DV	29,95
Dune 2	DV	29,95
Earthsiege 1	DV	22,95
Elite 2	DV	22,95
FIFA Soccer '95	DV	29,95
Formula 1 Grand Prix	DA	39,95
Fritz 3	DV	39,95
Gabriel Knight 1	DV	22,95
Goblins 1+2	DV	22,95
Goblins 3	DV	22,95
Hanse	DV	34,95
Indiana Jones 4	DV	32,95
Indy Car Racing	DV	21,95
Jagged Alliance	DV	32,95
King's Quest 7	DV	35,95
Legend of Kyrandia 3	DV	21,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Lode Runner	DV	29,95
Magic Carpet	DV	29,95
Master of Magic	DV	39,95
NASCAR Racing	DV	24,95
NHL Hockey '95	DV	29,95
Outpost	DV	35,95
PGA Tour Golf	DV	29,95
Police Quest 4	DV	22,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	39,95
Rebel Assault	DV	32,95
Rüsselsheim	DV	22,95
Sam & Max	DV	32,95
Silent Service 2	DV	29,95
Simon the Sorcerer	DV	29,95
Space Quest 5	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Strike Commander	DA	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	DA	26,95
Syndicate Plus	DV	29,95
System Shock	DV	29,95
Theme Park	DV	29,95
Ultima Underworld 1 & 2	DA	29,95
Ultima 7 Collection	DA	29,95
Wing Commander 2	DA	29,95
Wing Commander Armada	DA	29,95
Wizardry 7	DV	19,95

Albion
DV 29,95
Bioforge
DV 29,95
Das Schwarze Auge 1 oder 2
DV je 24,95
Jagged Alliance
DV 32,95
Space Quest 6
DV 35,95
U.S. Navy Fighters
DV 29,95
Wing Commander 3
DV 34,95
Wing Commander 4
DV 79,95
X-Wing Edition
DV 32,95

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt oder Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

GEWALTTÄTIG

Hallo! Eigentlich hatte ich nie gedacht, mal einen Brief an die Redaktion der PC Games zu schreiben, doch nach dem Test von -INZWISCHEN INDIZIERT - in der letzten Ausgabe scheint es sinnvoll, denn ich finde es unverantwortlich von einer Zeitschrift, die hauptsächlich junge Leser hat, über ein solches Spiel so unkritisch zu berichten. Rein von der Qualität her gibt es an diesem Spiel nichts zu bemängeln, die Geschwindigkeit ist gut, die Optik auch, bis auf den Punkt, daß in dem Spiel das Schießen auf reale bzw. lebensecht abgebildete Personen möglich ist. Als Beispiel wäre der dritte Level zu nennen: in der Bar sind die Tänzerinnen als Ziele verwendbar. Davon wird in dem Test jedoch nichts erwähnt. Auch ist dieses an verschiedenen anderen Stellen im Spiel möglich. Der Spieler wird zwar „bestraft", indem nach Tötung der Frauen zwei Aliens auftauchen, trotzdem, die Tatsache des „Umbringens" bleibt. Das Spiel wird wohl in absehbarer Zeit auf dem Index landen. Sehr gut fand ich auch, daß das Spiel auf der CD der aktuellen Ausgabe war, sehr gut für all die Kids, neues Kanonenfutter (leider nur real dargestellte Personen). Ironie! Allgemein ist gegen Aliens als Gegner ja nichts einzuwenden, aber das hier? Denkt mal darüber nach, vor allem Euer Tester sollte sich mal sehr viele Gedanken machen!

Bis dann: Sascha

Sie werfen da ein grundsätzliches Problem auf. Zu dem Zeitpunkt, an dem dieser Test erschienen ist, war das Spiel noch nicht indiziert. Sollten wir nun in einer Art „vorauseilendem Gehorsam" gleich auf einen Test verzichten? Ich denke nicht, daß unsere Leser das wollen. Oder fänden Sie es richtiger, wenn wir in dem Test mit dem erhobenen moralischen Zeigefinger drohen? Ich bin mir sicher, daß die Mehrzahl unserer meist volljährigen Leser dies auch nicht zu würdigen wüßten. Der Kern des Problems ist aber darin zu suchen, daß es nahezu nicht machbar ist, zu entscheiden, wo man anfängt oder aufhört. Würden wir bei jedem Spiel moralische Grundsatzfragen anschneiden, sollten wir keine Computerzeitschrift, sondern ein philosophisches Fachblatt machen, da die Mehrzahl der Spiele ohne Gewalt in irgendeiner Form nicht auskommt. Selbst bei dem unverfänglichen Spiel „Bleifuß" akzeptiert man durch seine Fahrweise das Verunglücken (tödlich?) von anderen Verkehrsteilnehmern. Aber ich will mich hier nicht in Haarspaltereien verzetteln. So dramatisch, wie von Ihnen geschildert, kann ich die Situation leider nicht sehen. Offensichtlich haben die meisten Menschen eben einen latenten Drang zur Gewalt, was ja noch nicht fürchterlich ist, da fast alle dies durch den Konsum von einschlägigen Videos und/oder Computerspielen ausleben. Und da ich nicht der Meinung bin, daß wir ein Volk von amoklaufenden Massenmördern sind, bin ich mir auch sicher, daß die moralische Hemmschwelle im allgemeinen funktioniert. Und „ein bißchen zu tun als ob", schadet bestimmt nicht - oder haben Sie als Kind nie „Cowboy und Indianer" gespielt? Und mehr steckt in der Vorliebe für derartige Spiele auch nicht.

INTERNET

Hallo Rainer, Ich möchte zuerst auf den Leserbrief „Staugedanken" aus Ausgabe 08/96 Bezug nehmen, denn auch mich stören die langen Wartezeiten. Ich umgehe sie zwar inzwischen, da ich einen Browser einsetze, der nur Text anzeigt (Lynx), allerdings gibt es da doch tatsächlich Leute, die einen Webserver gestalten und die Text-Only Knöpfe bzw. die Beschriftung neben den Bildern vergessen. Dies widerfuhr mir auch auf folgender Seite „http://www.pcgames.de". Grrrr. Ich würde Euch bitten, Euren Server mit Text-Only Knöpfen oder Beschriftungen neben den Bildern auszurüsten. Besonders stört mich, daß Du persönlich darauf hingewiesen hast, daß Dich, wie mich, statt irgendwelcher Bilder mehr die Texte mit den eigentlichen Informationen oder Dateien interessieren.

Bye: Peter

Dabei geben wir uns wirklich Mühe, daß unsere Seiten flott aufgebaut werden können. Gegen ein wenig „Kosmetik" ist ja nichts einzuwenden, solange ich nicht eine Eingangsseite mit 256 Farben, buntem Hintergrundmuster und mindestens einer Animation laden muß, was nicht nur Geldbeutel, sondern auch Nerven stark strapaziert.

MEHR INTERNET

Hallo Rainer! Ich habe heute den Leserbrief von M. Droste (Staugedanken) gelesen, und ich muß sagen, daß er mir aus der Seele spricht. Ich habe zur Zeit einen Pentium 120 mit 32 MB RAM, ein 28.8er Modem und einen Internetzugang über AOL, die ja eine recht flotte Datentransfer-Rate versprechen. Leider sackt auch mit meiner Rechnerkonfiguration die CPS-Rate stellenweise unter die 100 Bytes/Sekunde. Angesichts dieser Werte kann man ja wohl nur noch von einem „Daten-Feldweg" reden. Außerdem ist



mir aufgefallen, daß die Endung „.de" in einer Internet-Adresse fast schon ein Synonym für langsamste Datenübertragung ist. Allerdings kann man den Schwarzen Peter nicht nur alleine unserer allseits geliebten Telekom zuschieben, denn so, wie es aussieht, existieren in einer weltweiten Verbindung noch weitere Flaschenhälse, durch die sich ein Datenstrom zu quetschen hat. Ich wage zu bezweifeln, daß die hochgelobte Wundertüte „ISDN" an diesen maroden Internet-Verbindungen viel ändern wird - es macht keinen Unterschied, ob man Daten, die einem mit 400 CPS geliefert werden, mit einem 14.4er Modem oder mit einem 56er ISDN-Gerät aufsammelt...
Und die Helden, die schon die Übersichtsseite ihrer Webpage mit True-Color -Bildchen und Animationen vollstopfen, machen einem das Internet-Leben auch nicht gerade leichter bzw. schneller ...ui...ui...ui... das wurde ja deftiger als ich es vorhatte, aber bei dem Thema geht mir einfach der Gaul durch - sorry. Ich würde mich ja sofort abmelden, wenn's nur nicht so viel Spaß machen würde.
Übrigens: gutes Heft, Eure PC Games!

Ciao: Eric

Und es wird eher schlimmer! Grafisch höchst aufwendige Seiten verurteilen zum Warten. Die Anzahl der Anbieter ist nur noch als „unüberschaubar" zu bezeichnen, was ein gezieltes Finden immer schwerer macht. Aber da das Internet nicht eine geplante Organisation hat, muß man sich eben damit abfinden...

CHAT-CAFÉ

Hi, Rainer! Aus meinem „BETREFF" kannst Du wahrscheinlich schon ahnen, worum es geht: Natürlich um Euer Chat-Café und die damit verbundenen Verbote, insbesondere die der HTML-Befehle. Nachdem ich eingehende Gespräche via Mail mit dem Master (Gott möge seiner Seele gnädig sein) geführt habe, sind mir die Verbote z. T. klar geworden.
ABER! Ich hoffe, ich bin nicht der erste mit dieser Protestaktion: Warum legt man nicht ein zweites Café an? Eines, in dem HTML-Befehle erlaubt sind, dies würde jedem USER die freie Wahl zwischen Unbequemlichkeit und Vergnügen lassen!
Denn Fakt ist, bei der Mehrzahl der Benutzer klappen die Befehle einwandfrei. Es macht einfach ungeheuren Spaß, seine Eingaben künstlerisch zu gestalten oder, wenn nötig, seinen Worten durch ein bißchen FETTSCHRIFT mehr Ausdruck zu verleihen. Ich, und sicherlich auch andere, wie CAP (hat er Dir schon geschrieben?), würden sich sehr freuen, in diesem Punkt auf Verbesserungen zu stoßen. Bitte, wie wäre es mit einer kleinen Diskussion? Wie wäre es, wenn Ihr Euren jetzigen Café-Regeln einen Hinweis hinzufügt, doch bitte zu diesem Thema zu schreiben? Ich hoffe sehr, daß dieser Brief nicht so schnell Opfer des DELETE-Knopfes wird.

Ciao und Tschüs: KIRK

Für die Leser, die nun fragend gucken - es geht um unser „Café" im Internet. „HTML-Befehle" dienen dazu, Größe und Farbe der Schrift zu verändern, in welcher sich man in unserem Café äußern kann. Nun zurück zu „Kirk": Alles wäre ja ganz wunderbar, wenn es nicht ständig Pappnasen gäbe, die entweder die ganze Seite bunt zumüllen oder sich unter dem Namen eines Redakteurs einloggen und nur -ZENSIERT- im Hirn haben. Wenn Du chatten willst, bist Du bei uns immer willkommen. Wenn Du eine Spielwiese suchst, suche woanders. Und ein nettes „Gespräch" ist auch mit einfarbiger Schrift möglich - Du mußt Deine Kreativität eben in die Auswahl der Worte, nicht in deren visuelle Gestaltung investieren!

FRAUEN-SACHE

Hallo Rainer!
Tja, in der aktuellen Ausgabe der PC Games rufst Du so nett dazu auf, unserer allerliebsten Petra ein Poster auf das Auge zu drücken. Petra sei Dank für ihren „schwachen Moment", wie Du es so schön ausgedrückt hast. Ich freu mich sogar doppelt: Petra schreibt meiner Ansicht nach die besten Artikel. Wir Frauen müssen doch zusammenhalten! Ich hoffe, ich bekomme ein Spiel!? Aber Vorsicht: Ich besitze nur einen 386DX40. Ein anderes Thema: Dieser GOD ist ja wohl ein Spinner und Ekelpaket. Wie kann man nur so offen seine miese Einstellung preisgeben? Die PC Games ist doch keine Talkshow, wo alle irgendwelche Peinlichkeiten loslassen können. Ich strafe ihn mit Verachtung. Leute wie der sind es doch, die den Markt kaputtmachen. Wenn Softwarehäuser mit so einem kaputten Typen Geschäfte machen, sind sie auch nicht besser. Rainer, warum hast Du C.E. aus A. nicht gesagt, daß Du mit Nachnamen Rosshirt heißt? Alle wissen es, nur der arme Kerl nicht. Wie kannst Du diese Bildungslücke ungeschlossen lassen? Nur noch kurz meine Meinung: Ich hasse Win95, das Betriebssystem mit eingebautem Verfallsdatum. Wie nennen sie wohl die Version in vier Jahren? Win00? Wo wir gerade bei dünnen Witzen sind... Rainer... (koketter Augenauf-

LADEN: 60311 FRANKFURT FAHRGASSE 87

LADEN: 56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16

LADEN: 53721 SIEGBURG KAISER STR. 16

JETZT NEU LADEN: 45127 ESSEN VIEHHOFERSTR. 17

LADEN: 53111 BONN MÜNSTER STR. 11

LADEN: 50676 KÖLN MATTIAS STR. 24

LADEN: 52062 AACHEN BLONDELSTR. 10

LADEN: 40211 D'DORF WEHRHAHN 24



PC CD

Titel	Preis
Abuse (KD)	79.90
Action Euro Soccer 96 (KD)	69.90
Adams Night (KD) *	99.90
Afterlife (DA)	79.90
AH 64D Longbow (KD)	89.90
Airbus 2 (KD) *	89.90
Alexander (KE) *	79.90
Alien Odyssey (KD)	79.90
Alien Trilogy (DA) *	99.90
American Civil War (KE)	109.90
Ancient Empires (KD)	89.90
Anvil of Dawn (KD)	89.90
Assault Riggs (DA)	79.90
ATF (KD)	89.90
Bad Mojo (KD)	89.90
Baldies (DA) *	79.90
Baphomets Fluch (KD) *	**79.90**
Baryon (DA)	69.90
Batman Forever (DA)	99.90
Battlecruiser 3000 AD (KD) *	79.90
Bernhard Langer Golf (KD)	79.90
Blown Away (KD)	99.90
Bug Win 95 (KD)	59.90
Chaos Overlords (DA)	79.90
Chronicles of Sword (KD)	89.90
Civil War - Sierra (KD)	89.90
Civilization 2 (KD)	89.90
Clayfighter 2 (DA) *	99.90
Comanche 3 (KD) *	99.90
Command & Conquer SVGA Win 95 (KD) *	89.90
Com.& Conquer 1 Data (KD)	29.90
Command & Conquer 2 (KD) *	89.90
Conquest of the New World (KD)	89.90
Cyber Judas (DA)	89.90
Cyberia 2 (KD)	79.90
Cyberstorm Win 95 (KD)	89.90
Cyril Cyberpunk (DA)	49.90
D (KD)	99.90
Darkseed 2 (KD) *	99.90
Dawn of Darkness (DA) *	99.90
Deadly Racer (DA) *	89.90
Deathgate (KD) *	89.90
Deathkeep Win 95 (DA) *	89.90
Deathtrap Dungeons (KD) *	89.90
Deluxe Racing (KD) *	89.90
Der Planer 2 (KD) *	89.90
Der Produzent (KD) *	89.90
Descent 2 (DA)	89.90
Descent 2 -Mission Builder (DA) *	49.90
Diablo Win 95 (KD) *	99.90
Die Fugger 2 (KD)	89.90
Die Hard Trilogy (KD) *	89.90
Die Schlümpfe (KD)	79.90
Die Siedler 2 (KD)	79.90
Dogz Screensaver (DA)	29.90
Down in the Dump (KD) *	89.90
Dungeon Keeper (KD) *	89.90
Earthworm Jim 1+2 (DA)	79.90
Elder Scrolls 2 (KD) *	89.90
Elisabeth 1. (KD)	99.90
Euro 96 (KD)	89.90
Euro Manager (KD)	79.90
Evolution-Humans 3 (DA)	39.90
F 1 Grand Prix 2 (KD)	**109.90**

PC CD

Titel	Preis
F 1 Grand Pr. Manager (KD)	69.90
F 1 Manager 96 Software 200 (KD)	79.90
F 1 Pole Position (KD)	99.90
Falcon 4.0 (DA) * ab 1997	109.90
Fantasy General (KD)	79.90
Fast Attack (KD)	79.90
Fighter Duell (DA)	79.90
Firefight Win 95 (DA)	69.90
Fußball Hits 96 (KD/DA) *(Fifa 95, Striker 95, Sen. Soccer Int. Goal, Anstoss, Prem. Manager 3, Champions. Manager 3, Kick Off 3)*	89.90
Gabriel Knight 2 (KD)	79.90
Gene Wars (KD) *	89.90
Hardline (DA) *	69.90
Harvester (KD) *	109.90
Heart of Darkness (DA) *	99.90
Hexagon Kartell (KD) *	109.90
Hugo 4 (KD) *	79.90
Hyperblade (KD) *	89.90
Into the Void (KD) *	99.90
Iron Angel (KD)	99.90
Jagged Alliance 2 (KE) *	89.90
Jedi Knight (KE) *	99.90
Jetfighter 3 (DA) *	99.90
Karma (KD)	89.90
Kick Off 96 (KD)	69.90
King's Quest 8 (KD) *	89.90
Land of Lore 2 (KD) *	99.90
Larry 7 (KD) *	89.90
Lighthouse 3D (KD) *	99.90
Links Pentium Edition (KE) *	**109.90**
Little Big Adventure 2 (KD) *	89.90
Loderunner Networks (KD)	89.90
Lord of the Realmes 2 (KD) *	99.90
Mad TV 2 (KD) *	89.90
Mag! (KD)	89.90
Magic the Gathering (KE) *	99.90
Master of Orion 2 (KE) *	99.90
Matth. Sammer Soc. (KD) *	89.90
Metaltech:Earthsiege 2 (DA)	79.90
Metropolis (KD) *	99.90
Mortimer Win 95 (KE)	69.90
Moto X (DA) *	89.90
Need for Speed Special Edition (KD)	89.90
Nemesis (KD) *	89.90
Normality (KD)	79.90
Offensive (KD)	89.90
Olympic Games (KD)	69.90
Olympic Soccer (KD)	79.90
Orion Burger (KE) *	79.90
Outpost 2 (KD) *	99.90
Panzer General 2 (DA)	69.90
Petko (KD) *	79.90
Phantasmagoria 2 (KD) *	99.90
Pinball 3D VCR (DA)	54.90
Powerplay Icehockey (DA)	69.90
Privateer 2- The Darkening (DA) *	99.90
Project Paradise (KD) *	99.90
Psi Master (KD) *	109.90
Psychic Detective (KE)	89.90
Quake (DA)	**79.90**
Rebel Assault 2 (KD)	79.90
Red Baron 2 (KD) *	99.90
Return Fire Win 95 (DA)	89.90

PC CD

Titel	Preis
Riddle of Master Lu (KD)	89.90
Ripper+Lösung (KD)	99.90
Rise of the Robots 2 (DA)	99.90
Rivers of Dawn (DA)	79.90
Road Rash (KD) *	69.90
Schleichfahrt (KD) *	99.90
Schwarzes Auge 3 (KD) *	**39.90**
Sensible World Soccer+ Euro 96 (DA)	59.90
Secret of the Luxor (KE)	109.90
Shell Shock (KD)	69.90
Sherlock Holmes 2 (KD)	89.90
Sherrington Fox (DA)	84.90
Silent Hunter (KD)	79.90
Silent Thunder Win 95 (KD)	89.90
Sonic Win 95 (DA) *	59.90
Space Hulk 2 (DA)	79.90
Speed Rage (KD)	79.90
Starfighter 3000 (KD)	**89.90**
Star Control 3 (DA) *	89.90
Star Trek-Deep Sp.Nine (DA)	79.90
Star Trek Klingon (DA)	79.90
Storm (KD) *	89.90
Streetfighter 2 Alpha (DA)	69.90
Sukhoi SU 27 Flanker (KD)	79.90
Super Bubbsy (DA) *	79.90
Syndicate Wars 2 (KD) *	89.90
T-Mek (KD) *	89.90
Terminator Future Shock (KD)	79.90
Terra Nova (KD)	89.90
Theme Hospital (KD) *	89.90
Thexder Win 95 (KD)	69.90
Tides of Time (KD) *	89.90
Time Commando (KD) *	**89.90**
To Shin Den (DA)	79.90
Tony La Russa Baseball 3(KE)	99.90
Tyrian (DA)	79.90
Urban Runner (KD)	69.90
Urban Decay (DA) *	89.90
Vermeer Multimedia (DA)	89.90
Vikings Ult. Conquest (KE)	99.90
Viper (KD)	89.90
Virtual Fighter Win 95 (DA)	79.90
War Inc. (KD) *	89.90
Warcraft 2 (KD)	89.90
Warcraft 2 Data (KD)	29.90
Warhammer Action (KD)	69.90
Warhawk Win 95 (DA)	69.90
Witchaven 2 (DA)	79.90
Wizardry Gold (KE)	89.90
Worms (KD)	79.90
Worms Data (KD)	39.90
X Com Apocalypse (KD) *	99.90
Z (KD) *	79.90

SUPER PREIS PC 3,5"

nur solange Vorrat reicht

Titel	Preis
5th Fleet (KE)	29.90
Bundesliga Manager Hattrik (KD)	**49.90**
Magic Boy (DA)	19.90
Microsoft Pack 1- 5 (KE) je	19.90
Rally Championships (DA)	14.90
Whizz (DA)	9.90
Zoop (DA)	19.90

PC CD SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

Titel	Preis
Albion (KD)	**39.90**
Angel Devoid (DA)	29.90
Arcade Pool & Overdrive (DA)	39.90
Around Atlanta (KD)	49.90
Aufschwung Ost enhanc. (KD)	39.90
Award Winners Platinum (DA) *(Elite 2, Lemmings 1, Civilisation)*	29.90
Battle Bugs (KD)	39.90
Battle Isle 2 + Data (KD)	39.90
BC Stone Racer (KE)	29.90
Beneath a Steel Sky (KD)	29.90
Betrayal at Krondor (KD)	29.90
Bioforge (KD)	**39.90**
Bitmap Brother Comp. (DA) *(Cadaver, Magic Pocket, Gods, Speedball 2, Xenon 2)*	29.90
Black Rain (DA)	24.90
Burg Drachenstein (KD)	29.90
Caribbean Desaster (KD)	49.90
Civi Net (KD)	59.90
Command & Conquer Level Editor 2 (KD)	29.90
Computer Viren (KD)	9.90
Creature Shock (KD)	29.90
Cyberia 1 (KD)	29.90
Cybermage (KE)	49.90
Daedalus Encounter (KD)	29.90
Der Seelenturm(KD)	39.90
Die Siedler (KD)	39.90
Dime City (KD)	**39.90**
Dogfight (DA)	19.90
Dreamweb (KD)	29.90
Druids (KE)	39.90
Dungeon Master 2 (KD)	**39.90**
Dust (KE)	39.90
Entomorph (KE)	29.90
Even more Incr.Machine (KD)	29.90
Evolution: Humans 3 (DA)	39.90
Extreme Pinball(DA)	29.90
F 1 Grand Prix 1 (DA)	39.90
Falcon 3.0 (DA)	**19.90**
Flight of Amazone Queen (KD)	49.90
Frankenstein (KD)	**39.90**
FX Fighter (DA)	39.90
Gamebox (KD/DA) *(50 Spiele)*	49.90
Gabriel Knight 1 (KD)	29.90
Goblins 1+2 (KD)	29.90
Goblins 3 (KD)	29.90
Goblins 4 (KD)	39.90
Indy Car Racing (DA)	29.90
Inferno & TFX (DA)	39.90
Jagged Alliance (KD)	39.90
Jazz Jack Rabbit (DA)	29.90
Joysoft Classics (DA) *(Supremacy, It came from Desert, Railr. Tycoon, Defender of Crown, TV Sports Football, TV Baseball)*	29.90
Jump Raven (DA)	39.90
Jungle Strike (DA)	14.90
Kingdom: Far Reaches (DA)	29.90
King's Quest 6 (DA)	29.90
King's Quest 7 (KD)	39.90
Knights of Xentar (KD)	39.90

PC CD SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

Titel	Preis
Lands of Lore 1 (KD)	39.90
Legend of Kyrandia 1-3 (DA)	59.90
Legend of Kyrandia 2 (KD)	39.90
Legend of Kyrandia 3 (KD)	29.90
Lemmings Win 95 & Paintball(DA)	39.90
Litil Big Adventure (KD)	39.90
Loderunner Win (KD)	39.90
Lost Eden (KD)	29.90
Lost in Time (KD)	29.90
Lucas Arts Archive (KE) *(Day of Tentacle, Sam & Max, Rebel Assault 1, Indy Jones 4, Star Wars Screen Saver)*	59.90
Made in Germany (KD) *(Battle Isle 2, Anstoss, Schwarzes Auge 2)*	49.90
Magic Carpet + Data (KD)	39.90
Magic Carpet 2 (KD)	49.90
Manic Carts (DA)	34.90
Martini Racing (KD)	**29.90**
Mega Tri Pack (DA) *(USS Ticonderoga WIN/DOS, Cyclemania, Thunderscape)*	39.90
Metaltech: Earthsiege 1 (KD)	29.90
Monty Pyton CWOT (KE9	29.90
Nascar Racing (KD)	29.90
Oldtimer (KD)	**19.90**
Outpost 1.5 (KD)	39.90
Panic in the Park (DA)	39.90
PGA Tour Golf Win (DA)	24.90
Police Quest 4 (KD)	**29.90**
Primal Rage (DA)	29.90
Print Artist (KD)	49.90
Privateer (DA)	24.90
Rayman (KD)	49.90
Rebel Assault 1 (KD)	39.90
Revolution X (DA)	39.90
Rüsselsheim (KD)	29.90
Schwarzes Auge 1 (KD)	29.90
Schwarze Auge 2 (KD)	29.90
Sensible World Soccer (DA)	39.90
Shadow of the Comet (KD)	29.90
Shanghai Great Moments (KD)	39.90
Simulation Compilation (KD) *(F 14 Fleet Defender, Wings of Glory, 1942 Pacific Air War)*	39.90
Skins at Big Horn-Golf (DA)	19.90
Space Quest 6 (KD)	**39.90**
Star Rangers (KD)	39.90
Star Trek Deep Space Nine Spezial Edition (KE)	69.90
Star Trek 2 (KD)	**29.90**
Terminal Velocity (KE)	29.90
The Koshan Conspiracy (KD)	9.90
Tilt (DA)	49.90
Turrican 2 (DA)	39.90
Virtual Pool (DA)	39.90
Warcraft 1 (DA)	**39.90**
Willy Lembke Manager (KD)	19.90
Wing Com. 3 (KD)	**39.90**
WWF Wrestlemania (DA)	39.90
Zoop (DA)	29.90

Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer ein oder mehrere Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind.

SATURN

Wir führen auch Importe aus USA & Japan

Titel	Preis
Grundgerät + Pad	449.00
Baku Baku (DA)	69.90
Die Hard Trilogie (DA) *	109.90
Earthworm Jim 2 (KD)	89.90
Need For Speed (KD)	99.90
Shining Wisdom (DA)	89.90
Shockwave Assault (DA)	69.90
Space Hulk (DA)*	99.90
Tilt (DA)	89.90
Virtua Racing (DA)	99.90
Waterworlds (DA) *	109.90

PLAYSTATION

Wir führen auch Importe aus Japan & USA

Titel	Preis
Playstation Grundgerät	379.00
Control Pad Cyclones	49.90
Memory Card	49.90
Sony Lenkrad	179.00
Alien Trilogy (KD)	99.90
Casper (DA)	109.90
Cyberia (DA)	99.90
Deadly Skies (DA)	89.90
Destruction Derby 2 (DA) *	99.90
Fade to Black (KD)	89.90
Formula 1 (DA) *	99.90
Gunship 2000 (KD)	99.90
Hardball 5 (DA) *	99.90
Int. Track & Fields (KD)	109.90
NBA Live 96 (DA)	99.90
Olympic Games (KD)	89.90
Primal Rage (DA)	89.90
Return Fire (DA)	99.90
Ridge Racer 2 (DA)	99.90
Rise of the Robots 2 (DA)	99.90
Shell Shock (KD)	89.90
Starfighter 3000 (DA)	89.90
Tekken 2 (DA)	99.90
Thunderhawk 2 (KD)	99.90
Top Gun (KD)	99.90
Worms (DA)	99.90
Wing Commander 3 (KD)	99.90
X-Men (DA)	99.90

CARDS

Titel	Preis
DSA Dark Forces Att. Pack (KD)	3.70
Jyhad Booster (KE)	3.00
Jyhand Starter (KE)	10.30
Magic-Alliances-Booster (KE)	4.40
Magic-Chronicles-Booster (KE9	4.40
Magic-Homelands-Booster (KE)	2.90
Magic-Ice Age-Booster (KE)	4.40
Magic-Ice Age-Starter (KE)	12.90
Magic-T. G. 4th-Booster (KE)	4.40
Magic-T.G. 4th-Starter (KE)	12.90
Middle Earth-Starter (KE)	14.90
Middle Earth-Booster (KE)	4.40
Mirage Booster (KE)	4.40
Mirage starter (KE)	12.90
Netrunner-Doppelstarter (KE)	29.80
Netrunner-Booster (KE)	4.40
Star Trek-N.G.-Starter (KE)	12.90
Star Wars-Starter (KE)	12.90

weitere Karten auf Anfrage

3DO AUF ANFRAGE

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(DA) Dt.ANLEITUNG
(*) NOCH NICHT LIEFERBAR

Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen.

Joysoft DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND: AACHENER STR. 1004 50858 KÖLN
TEL: 0221/94 86 100
FAX: 0221/94 86 12 22

TIP DES MONATS



Gewinnen Sie eine Starfighter 3000 Bomber Jacke

Gewinnen Sie mit JOYSOFT & KONAMI eine STARFIGHTER 3000 Bomber Jacke.

Bitte beantworten Sie folgende Frage:

Starfighter 3000 ist im Exklusiv Vertrieb von K__A_I

Zu gewinnen gibt es:

1. Platz: 1x Starfighter 3000 Bomber Jacke
2. Platz: 1x KONAMI Sporttasche
3.-10. Platz: KONAMI Überraschungspakete

VERSAND: NACHNAHME: 9 DM
ab Rechnungswert von 200 DM VERSANDKOSTENFREI
UPS: 6+9 DM
VORKASSE: +6 DM
AUSLAND: +25 DM (nur postbar)

BTX: JOYSOFT #
MAILBOX:
Analog: 0221/48 87 41
ISDN: 0221/94 83 303
INTERNET: www.joysoft.com

Joysoft DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS
O KATALOG fast 130 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	**KOSTEN LOS**
ERSATZWUNSCH	

O PC 3.5" O CD ROM
O NACHNAHME: +9 DM
O UPS: 6 + 9 DM
O VORKASSE/SCHECK: +6 DM
O AUSLANDVORKASSE: +15 DM nur gegen Vorkasse, postbar
O TEILLIEFERUNG
O BESTELLUNG KOMPLETT
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENFREI

NAME

STRASSE

PLZ, ORT

TELEFON

PCG/A996

Mitarbeiter der Firma JOYSOFT und KONAMI sind von der Verlosung ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich von uns benachrichtigt.

schlag) druckst Du mich ab? Bitte! Hier noch ein Aufruf an meine Geschlechtsgenossinnen: Meldet Euch doch mal wieder! Grüß mir Petra und drück sie mal!

Es grüßt Dich Deine treue Tanja

P.S. Wie ist Deine Privatanschrift? Wie die von Petra?

Mit Deiner Zuschrift steht der PP-Zähler (Petra-Poster) auf 649. Ob Du ein Game bekommst, kann ich Dir noch nicht sagen. Alle Absender eines diesbezüglichen Briefes kommen in eine Kiste und ich zieh mit verbundenen Augen. Fast wäre ich bei Deinem Augenaufschlag schwach geworden, aber das wäre ja unfair den männlichen Lesern gegenüber, deren Augenaufschlag mich zu nichts außer Lachen reizen kann - und das willst Du doch sicher nicht (blinzel...). Natürlich ist die PC Games keine Talkshow, aber auf meinen Seiten bin ich mir nicht so sicher, ob da ein gravierender Unterschied besteht. Hier hat jeder das Privileg, seine Weisheiten abzusondern oder sich lächerlich zu machen - nicht nur ich. Hoffentlich wirkt Dein Appell bei Deinen Schwestern, die sich momentan wirklich so zahlreich einfinden wie die Zähne einer Henne. Um ein paar üble Narben zu vermeiden, würde ich ganz gern darauf verzichten, Petra zu drücken. Grüßen trau ich mich aber.
P.S. Huch.....

MEHR FRAUENFRAGEN

Rainer Rosshirt!
Sie verdienen nun wirklich etwas weibliche Post! Wenn Sie keine Kritik vertragen können, dann schmeißen Sie diesen Brief gleich jetzt in den Abfalleimer. Sie sind ein altmodischer Macho von der Sorte, die in unserem Zeitalter der Gleichberechtigung endgültig ausgerottet werden sollte. Ihre Antwort auf einen Leserbrief (8/96), in dem ein Junge sagt, er wolle kein Poster von Petra Maueröder, sondern lieber Baywatch-Nixe Pamela Anderson, hat mich wirklich sehr empört. Sie antworten ihm, das sei auch der Wunsch der Redaktion, aber da Ihr die Anderson nun einmal nicht kriegen konntet, mußtet Ihr Euch mit der REDAKTIONS-SCHNECKE Petra zufriedengeben. Was erlauben Sie sich eigentlich, Ihre Kollegin Redaktionsschnecke zu nennen? Ist Ihnen bewußt, daß Sie mit dieser Bezeichnung alle normalsterblichen Frauen, die sich einem Mann zuliebe nun einmal nicht gleich Silikonformen verpassen lassen wollen, höchst beleidigen? Ist Ihnen bewußt, daß Sie damit den Wert der Frau auf ein Objekt rein optischen Wertes herabsetzen? Und: Sind Sie denn so feige, daß Sie hinterrücks mit anderen männlichen Lesern, die ihren Frauenfrust bei „Beichtvater Rosshirt" loswerden müssen, über Ihre Kollegin herziehen müssen? Wie sieht es eigentlich mit Solidarität in Ihrer Redaktion aus? Man sollte meinen, Sie verbünden sich eher mit einer Arbeitskollegin als mit anonymen Schreibern. Aber da Sie das nicht tun, bestätigt sich meine Meinung von Ihnen, nämlich daß Sie ein Macho sind, der es nicht akzeptieren kann, daß eine Frau im sonst exklusiven redaktionellen Männerclub eines PC-Magazins sitzt und außerdem noch überaus kompetente Spielebewertungen schreibt. Diesen Brief brauchen Sie nicht abzudrucken, es reicht mir schon, wenn Sie ihn mehrmals durchlesen, ernsthaft darüber nachdenken, sich bei Petra Maueröder entschuldigen und sich fest vornehmen, sich zu bessern.

Mara

Liebe Mara,
vielen Dank für die netten Zeilen und den liebgemeinten Beistand. Aber ich kann Sie beruhigen: Nach fast vier Jahren Zugehörigkeit zum PC Games-Team weiß man die Sprüche (dazu gehören seit neuestem auch solch illustre Termini wie „Redaktionsschnecke") ganz gut einzuschätzen. In unserer Redaktion herrscht ein äußerst angenehmes Arbeitsklima mit einem regelrechten Macho-/Emanzen-Vakuum. Selbst zwischen dem von Ihnen (zu Unrecht) gescholtenen Rainer Rosshirt und mir werden ausgesprochen herzliche Kontakte gepflegt. Gut, er hat seine kleinen Marotten (sammelt Bildschirmschoner, hat eine rätselhafte Abneigung gegen „Z", kann aus dem Stegreif stundenlang über die Vorzüge des Petra-Posters referieren usw.), aber all das macht ihn nur noch sympathischer...die geforderte Entschuldigung dürfte sich also erübrigen.

Ihre Petra Maueröder

Liebe Mara,
da es sinnvoll ist, kommt der Kommentar diesmal nicht nur von mir, sondern auch von der Person, die es betrifft, unserem „Redaktionsgeschneck" Petra. Nicht daß ich Ihnen etwas unterstellen will - aber Ihr Schreiben kommt mir doch etwas so vor, als ob man sich seine Lieblingsprobleme selbst schafft. Daß ich Petra im selben Heft als „Kollegin, die wir wegen Ihrer fachlichen Kompetenz schätzen" bezeichnet habe, vergessen Sie merkwürdigerweise zu zitieren. Und daß Petra lieber „Harrison Ford" als Kollegen hätte, sich aber mit mir begnügen muß, tut unserem freundschaftlichen Arbeitsverhältnis ebenfalls keinen Abbruch. Auch den Tatbestand der Beleidigung sehe ich durch die Bezeichnung „Redaktionsschnecke" nicht erfüllt. Ist es beleidigend für Petra, sie hübsch zu finden? Und die Behauptung, daß wir sie auf ihr Aussehen reduzieren würden, entbehrt jeder Grundlage. Im übrigen kann ich es sogar sehr gut ertragen, daß eine Frau in „unserem Männerclub" arbeitet. Sie leistet ganze Arbeit und wird auch so behandelt, obwohl wir bemerkt haben, daß sie eine Frau ist. Falls Sie einen persönlichen Rat von mir möchten (was ich mir zwar nicht vorstellen, aber auch nicht verkneifen kann): Nicht alles so verbissen sehen.

RR

DAS LETZTE

Florian Mezger vom „Chaos Computer Club" schickte uns das neue „Vater unser", das wir hier kommentarlos - bis auf ein kleines Grinsen meinerseits - abdrucken.

„Vater Bill"
Bill unser in Seattle,
geheiligt werde Dein Microsoft.
Dein Windows komme,
wie in Amerika so in Europa.
Unser täglich MSN gib uns heute.
Und vergib uns unser OS/2,
wie auch wir vergeben unseren Hackern.
Und führe uns nicht zu Unix,
sondern erlöse uns von Apple.
Denn Dein ist das Geld und das DOS
und die Firma in Ewigkeit.
Enter

Neu: Bestellung per Internet möglich ! HTTP://order.welfen-netz.com



INTERNET:

Zugang in Braunschweig für nur DM 30,- pauschal pro Monat, analog und ISDN !
(SMTP, POP3, NNTP, Telnet, HTTP, FTP, IRC, Homepages)

PC CD-ROM

Titel		Preis
Afterlife	E	69,95
Civilisation II	A	69,95
Command & Conq. Level Ed.	E	24,95
Command & Conquer 2 (*)	D	89,95
Cyberstorm	D	79,95
Death Gate (*)	D	74,95
Deathkeep	A	69,95
Der Planer 2 (*)	D	64,95
Diablo (*)	D	79,95
Die Siedler II	D	69,95
DSA3: Schatten Über Riva (*)	D	29,95
Dungeon Keeper (*)	D	74,95
Earthsiege 2	D	74,95
Elisabeth I	D	89,95
F1 Manager 96	D	69,95
Fantasy General	D	69,95
FIFA-Soccer 96	D	64,95
FireFight	A	64,95
Formula 1 Grand Prix II	D	99,95
Hexen Exp. (*)	A	a.A.
Hexen Win95 (*)	A	a.A.
Martini Racing	D	24,95
NBA Live 96	A	79,95
NHL Hockey 96	D	79,95
Normality	D	75,95
Olympic Games	A	69,95
Olympic Soccer	A	69,95

Quake (*,A) **64,95**

Titel		Preis
S.T.O.R.M. (*)	D	74,95
Schleichfahrt (*)	D	74,95
Shellshock	D	74,95
Star Trek Warrior Set	D/A	79,95
Virtua Fighter	D	74,95
Warcraft 2 Expansion	D	29,95
Wizardry Gold	E	79,95
World Rally Fever (*)	A	74,95
Z	D	69,95
ZORK Nemesis (*)	D	84,95



Low Budget

Titel		Preis
Battle Bugs	D	29,95
Battledrome	D	29,95
Chewy Flucht von F5	D	39,95
Creature Shock	A	19,95
Crusade	D	19,95
Cyberia I	D	39,95
Planer+Extra	D	19,95
Die Siedler	D	29,95
Earthsiege I	D	24,95
FIFA Soccer 95	D	29,95
Jagged Alliance	D	29,95
Kings Quest 7	D	34,95
Kyrandia 3	D	19,95
Larry 5	D	24,95
Little Big Adventure	D	29,95
Magic Carpet Plus	D	29,95
Nascar Racing	D	23,95
NHL Hockey 95	D	29,95
Outpost 1.5	D	34,95
Sam&Max	D	29,95
Space Quest 5	D	24,95
Space Quest 6	D	39,95
Strike Commander	A	29,95
Syndicate Plus	D	29,95
System Shock Classic	D	29,95
Theme Park	D	29,95
Warcraft I	A	29,95
Wing Commander 3	D	34,95

! Natürlich sind bei uns viel mehr Spiele und Anwendungen erhältlich, als wir aufführen können. Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an !

A	=	Deutsche Anleitung
D	=	Komplett Deutsch
E	=	Komplett Englisch
(*)	=	Bei Drucklegung noch nicht erschienen !

Achtung: Versandpreise! Die Ladenpreise können abweichen !!

Hardware

Artikel	Preis
Joysticks	
ThrustMaster Flightmaster F16	239,95
ThrustMaster F16 TQS Pedal	249,95
ThrustMaster Pinball Contr.	69,95
ThrustMaster Formula T2	249,95
CH Flight Stick Pro	119,95
CH Pedal	99,95
CH Pedal Pro	179,95
Gravis Analog Pro	46,95
Gravis Firebird	99,95
Gravis Phoenix	159,95
Gravis Game Pad	29,95
Gravis Grip inkl. 2 Pads + Game	159,95
Wingman Extreme	78,95
Lautsprecher	
Trust 25W	39,95
Trust 240W	74,95
Trust 300W 3D	99,95
CD-ROM Laufwerke	
Mitsumi FX400 EIDE 4x	89,00
Mitsumi FX600 EIDE 6x	119,00
Mitsumi FX800 EIDE 8x	199,00
Toshiba XM3701 SCSI 6,7x	339,00
Toshiba XM5602 EIDE 8x	199,00
MPEG-Karte	
ELSA MPEG PCI	299,00
Soundkarten	
Trust SoundExpert Deluxe 16	79,00
Soundblaster 16 kompatibel	99,00
Soundblaster 16 PnP Value	159,00
Soundblaster 32 ATAPI PnP	249,00
Soundblaster AWE32 ATAPI PnP	369,00
Festplatten	
Quant. Sirocco 1,7 GB EIDE	389,00
Quant. Sirocco 2,5 GB EIDE	549,00
Quant. Atlas 2GB SCSI-2	899,00
CPUs	
AMD 486-133 (5x86-P75)	89,00
INTEL P100	249,00
INTEL P133	449,00
INTEL P166	899,00
Motherboards	
ASUS SP3	249,00
ASUS P55TP4N 256KB PBurst	299,00
ASUS P55T2P4 256KB PBurst	299,00
Shuttle Spacewalker 433	189,00
Shuttle Spacewalker 541 PBurst	249,00
Grafikkarten	
Matrox Millenium 2MB	449,00
Matrox Millenium 4MB	799,00
Elsa Winner 2000 AVI 2MB	389,00
Elsa Winner Trio 2MB DRAM	169,00
Elsa Victory 2MB EDO-RAM	329,00
CD-R	
Yamaha CDR102 2/4-fach	999,00
Phillips CDD2000 2/4-fach	999,00

Mandala GmbH, Helmstedter Straße 6, 38102 Braunschweig
Tel. 0531-22075-20, Fax 0531-22075-46, HTTP://www.welfen-netz.com

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Die angegebenen Verkaufpreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt, zzgl Versandkosten. Versandkosten Inland: CDs und Software: Vorkasse 10,- DM; Nachnahme 15,- DM; ab 200,- DM Warenwert (Software !!!) frei! Kein Versand ins Ausland !!
Hardware und Express-Sendungen nach Aufwand.



SUPPORT

Unter dem Stichwort „Support" geben wir ständig neue Tips & Tricks und Hilfestellungen zu aktuellen Problemen. Diese „Fragen und Antworten" stammen direkt von den Herstellern und stellen die häufigsten Probleme, die bei der jeweiligen Hotline zur Sprache kommen, dar. In diesem Monat hilft Ihnen die Bomico-Hotline weiter.



Mech Warrior 2 (DOS)

Nach dem Starten des Spiels erscheint links oben nur der Cursor, nichts weiter passiert.

Mech Warrior 2 benötigt einen VESA-Treiber, der unbedingt vor dem Starten des Programms geladen sein muß. Dies kann man auch automatisch in der AUTOEXEC.BAT veranlassen. Normalerweise wird bei einer Grafikkarte auch gleich ein solcher Treiber mitgeliefert, entweder bereits installiert oder auf Diskette. Es gibt aber auch Universal-Treiber wie z. B. UNIVBE, mit dem wir sehr gute Erfahrungen gemacht haben.

Mech Warrior 2 (Win 95)

Ich besitze eine Diamond Edge 3D, und beim Starten des Spiels lande ich wieder auf dem Win 95-Desktop.

Der ältere Treiber der Karte ist angeblich nicht Direct-Draw-kompatibel, und daher kann das Spiel auch nicht laufen. Sie müssen sich einfach nur den neuesten Treiber von Diamond besorgen, dann sollte es funktionieren.



WarCraft 2

Der Button „Spiel starten" im Netzwerk-Modus kann nicht angeklickt und somit auch kein Netzwerk-Spiel gestartet werden.

Jeder Spieler hat neben seinem Namen ein rotes Kästchen, das muß angeklickt werden, damit ein Häckchen erscheint. Erst wenn alle Mitspieler ihr Häckchen gesetzt haben, kann der Spielleiter das Spiel starten.



Worms

Ich bekomme während des Spiels keine Soundeffekte, obwohl die CD-Musik ohne Probleme läuft.

Entfernen Sie den EMM386.EXE aus der CONFIG.SYS.

Im Installationsprogramm erscheinen lauter lachende Gesichter, und nichts geht mehr.

Wir haben für dieses eigenartige Phänomen einen Patch, den man sich von unserer Mailbox oder Homepage downloaden kann.



Die Fugger 2

Das Programm läßt sich zwar installieren, startet aber nicht.

Das Spiel ist ein DOS-Programm, das Windows 95 beim Starten veranlaßt, in den DOS-Modus zu wechseln. Hier werden allerdings alle DOS-Treiber (Sound, VESA, Maus und CD-ROM) benötigt. Auch das Sound-Setup sollte im DOS-Modus nochmals ausgeführt werden.



Worms Reinforcements

Beim Starten von Worms erscheint nach erfolgreicher Installation des Erweiterungs-Sets die Meldung „F01:DATA\WORMS.SFX does not exist".

Reinforcements sollte man nach Möglichkeit in ein anderes Verzeichnis und nicht in das Original-Worms-Verzeichnis installieren. Man kann aber auch einfach nach dem Installieren die Datei WORMS.EXE löschen, dann sollte es auch laufen.



Pitfall (Win 95)

Beim Starten des Programms erscheint die Fehlermeldung, daß Pitfall von CD gespielt werden muß, obwohl die CD eingelegt ist.

1) Im Geräte-Manager im System-Ordner überprüfen, ob der Laufwerks-Buchstabe beim CD-ROM mit dem tatsächlichen Buchstaben übereinstimmt.
2) Im CD-Player-Programm überprüfen, ob der Buchstabe ebenfalls mit dem tatsächlichen übereinstimmt.
3) Wenn Sie einen CD-Wechsler benutzen, muß die CD unbedingt im ersten Schacht liegen, und „Automatic Notification" muß angeschaltet sein. Sie können diese Option im Geräte-Manager ausschalten.
4) Das CD-Laufwerk könnte noch von anderen Anwendungen benutzt werden. Bitte überprüfen Sie, ob der CD-Player, der Media Player oder andere Programme, die auf CD zugreifen, auf der Taskleiste liegen (oder in der Taskliste angezeigt werden). Wenn dies der Fall sein sollte, alle Anwendungen schließen.



SimCity 2000 (DOS)

Beim Starten des Programms erscheint die Meldung „no VESA compatible Card found".

SimCity 2000 benötigt ebenfalls einen geladenen Vesa-Treiber. Sollten Sie keinen parat haben, dann laden sie UNIVESA.COM im „SC2000\VESA"-Verzeichnis und starten danach das Programm.



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9^{00}–18^{00}, FR. 9^{00}–17^{00}

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9^{00}–18^{00}, Sa. 10^{00}–14^{00} Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9^{00}–13^{00} + 13^{30}–18^{00},
Sa. 9^{00}–12^{00} Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x8

PC/IBM-Disketten

Titel	Preis
DELTA -V- 3,5'	15,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	39,90
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	19,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	49,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	39,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
7TH GUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	**59,90**
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT.	**29,90**
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	85,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	29,90
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH *	**75,90**
ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERIKA 1861 - 1865 KOMPL. DT.	75,90
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	79,90
ANGEL DEVOID DT. ANLEITUNG	24,90
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	79,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL II	**24,90**
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	89,90
ATLAS KOMPL. DEUTSCH	29,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DEUTSCH	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG	79,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	79,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	**29,90**
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT. *	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	79,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	69,90
BATTLEGROUND: WATERLOO	**69,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL.. LÖSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLERACE DT. ANLEITUNG	**65,90**
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT.ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DEUTSCH	69,90
BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG	**29,90**
BIING! KOMPL. DT.	59,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH	79,90
B O L O KOMPL. DT.	49,90
BRAINDEAD 13	29,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BURIED IN TIME JOURNEYMAN 2 KOMPL. DT.	**24,90**
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	39,90
CAESAR I DT. ANLEITUNG	**29,90**
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARRIER STRIKE FORCE & DAWN PATROL K.D.	**35,90**
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)	85,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT.*	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	29,90
CHESSMASTER 5000 *	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖSUNG K. DT.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	69,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH INC. LÖSUNG	89,90
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	79,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DUTSCH *	**69,90**
COLONY WARS 2492 KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS 3: INKL. GUNSHIP 2000/ HISTORY LINE & CAMPAIGN	**29,90**
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER 2: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGS	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS.	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	**19,90**
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	79,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADE (GREENWOOD) KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT. *	**65,90**
CRUSADER - NO REMORSE CLASSIC - K.DT.	**29,90**
CYBERIA	**29,90**
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	75,90
CYBERSPEED DT.ANL.	19,90
CYBERSTROM KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	89,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- KOMPL. DT.	35,90
DEADLINE DT. ANLEITUNG	**45,90**
DEATH GATE DT. ANLEITUNG *	79,90
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	**69,90**
DER REEDER KOMPL. DT.	45,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT - LEVELS OF THE WORLD -	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	69,90
DESCENT 2 MISSION BUILDER DT. ANL. *	39,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABOLO KOMPLETT DEUTSCH *	**79,90**
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG *	**75,90**
DISCWORLD KOMPL. DT.	79,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	**49,90**
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DASII: STERNENSCHWEIF KOMPL. SEUTSCH	29,90
DOGZ - SCREENSAVER -	29,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT *	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL. DT.	49,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION- WIN 95 K.D.	59,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
ELISABETH I KOMPL. DEUTSCH	89,90
ENTOMORPH	29,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FALCON 3,0 DT. ANL.	19,90
FANTASY GENERAL - SSI - KOMPL. DEUTSCH	**65,90**
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**49,90**
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	**65,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT.	39,90
FLIGHT COMPILATION INCL. WINGS OF GLORY, 1942 PACIFIC AIR WAR, F-14 FLEETDEFENDER	29,90
FLIGHTSIMULATOR 5,1 INCL. PARIS & NEW YORK	99,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5,1 KOMPL. DEUTSCH	99,90
FLUGSIMULATOR 5,1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLIGHT SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A.	**69,90**
FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	**65,90**
FLIGHTSIMULATOR SCENERY MADRID	**49,90**
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION-/WIN 95 D.A.	89,90
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5,1 DT. ANL.	79,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**99,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 ENGL.VERSION	**69,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	**299,90**
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	19,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 & MAUSMATTE	39,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
GEARHEADS KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GONE FISHIN	39,90
GREMLIN COLLECTION INCL. NIGEL MANSELL ZOOL I, LOTUS TURBO 3, PREMIER MANAGER	**14,90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	**34,90**
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	59,90
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	**39,90**
HEXEN: DEATH KINGS OF THE DARK (MISSION)	39,90
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	39,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	19,90
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	29,90
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	**59,90**
HUGO SCREENSAVER	**35,90**
INCA I KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL.*	79,90
ISHAR TRILOGY DT. ANLEITUNG	24,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL.*	89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	49,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUDGE DREDD DT. ANLEITUNG	79,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL. DT.	65,90
KARMA (NAVIGO) -FLUCH DER 12 HOEHLEN- K.D.	**69,90**
KICK OFF 1996 (VIRGIN) WIN 95	**59,90**
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE- DT. ANLEITUNG	34,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- KOMPL. DT.	24,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	29,90
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LEMMINGS 3 –A N W. OF LEMMINGS- D.A.	**29,90**
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS PELIKAN HILL SCENERY	49,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	19,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE: INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT/D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOB ADVENTURE INK. INDY 4 / - DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	24,90
MAGIC THE GATHERING *	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	39,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	29,90
MASTER OF ORION 2 *	69,90
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION KOMPL. DT.	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG *	59,90
MEPHISTO GENIUS 2,0 DT.HANDB.	**39,90**
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	19,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONTY PYTHON – QUEST FOR HOLY GRAIL –	**69,90**
MONTY PYTHON COMPL. WASTE OF TIME	29,90
MORTIMER (WIN95) – LUCAS ARTS –	**65,90**
MYST KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
NASCAR RACING	29,90
NASCAR TRACK PACK	29,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION DT. HANDB.	**79,90**
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	**65,90**
OLYMPIC GOLD DT. ANLEITUNG (BMG)	**59,90**
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	**65,90**
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	**59,90**

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANLEITUNG	59,90
ORIONBURGER *	69,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	39,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	**34,90**
PC GAMES CHEAT	29,90
PBA BOWLING (WIN95)	**55,90**
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	29,90
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	39,90
PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) DT. ANL.	54,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT.	49,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K.DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	**24,90**
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) D. A.	29,90
POWERPLAY HOCKEY DT. ANLEITUNG	**59,90**
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	24,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	**39,90**
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖSUNGSB.	34,90
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	49,90
PSYCHO PINBALL	39,90
QUANTUM GATE	29,90
QUAKE DT. ANLEITUNG *	**69,90**
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	**69,90**
REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER L KOMPL. ENGL. VERSION	49,90
RIDDLE OF MASTER LU K.D. INCL. LÖSUNGSB.	79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	9,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT.	45,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STADTE FÜR SIM CITY 2000!!)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG *	79,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. *	**39,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH *	79,90
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SEALTEAM	29,90
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	24,90
SENSIBLE SOCCER EM 96 SPECIAL EDITION	54,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH	29,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	69,90
SHANGHAI GREATEST MOMENTS KOMPL. DT.	**29,90**
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	75,90
SHANNARA ENGLISCHE VERSION	**44,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	39,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT STEEL - INTERAKT. FILM - KOMPL. DT.	59,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.-BUCH	**39,90**
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	**59,90**
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	69,90
SPADE HULK & SYSTEMHOCK	39,90
SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS-	85,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	24,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH K. DT.	**39,90**
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
SPEED RAGE DT. ANLEITUNG	**69,90**
SPORTS BUNDLE INCL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G.P.	**29,90**
SPYCRAFT: THE GREAT GAME	85,90
STARCONTROL 3 *	79,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	24,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	69,90
STAR TREK: TNG EPISODE GUIDE *	75,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK 25TH, ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	35,90
STAR TREK JUDEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	69,90
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KLIN-LEXI	**69,90**
STARDUST SUPER EDITION DT. ANL.	24,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	**79,90**
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT. X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT.	59,90
STEEL PANTHERS - SSI -	29,90
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	89,90
STROM KOMPL. DT. *	79,90
STRIKE COMMANDER -CLASSICS-	29,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	29,90
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT. ANL.	29,90
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 KOMPL. DT. *	**79,90**
T.F.X. & INFERNO KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
TAILCHASER DT. ANLEITUNG	**54,90**
TALISMANN KOMPL. DEUTSCH	29,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	75,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
T.F.X. EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	79,90
THE HIVE WIN/95	29,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THINK "X" DT. ANL.	49,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
TILT - PINBALL - DT. ANL.	39,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	49,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOP GUN "FIRE AT WILL" ENGL. VERSION	49,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK K.D.	**29,90**
TUNELAND	19,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES DT. ANL.	14,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	75,90
UEFA EURO SOCCER 1996 DT. ANLEITUNG	69,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VII - THE PAGAN - CLASSIC	39,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	59,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) KOMPL. DT.	**69,90**
US NAVY FIGHTER GOLD	39,90
VIKING CONQUEST KOMPL. DEUTSCH *	**65,90**
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG	45,90
VIRTUA FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	**75,90**
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	35,90
VIRTUAL POOL	39,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	54,90
WACKY WHEELS	**24,90**
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARCRAFT II INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	**75,90**
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	79,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	54,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ -KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
WING ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 - CLASSIC	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT. CLASSIC	**39,90**
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	99,90
WITCHAVEN II - BLOOD VENEGANCE -	69,90
WIZARDY 7 GOLD WINDOWS	79,90
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
WORLD RALLYEFEAVER DT. ANLEITUNG	75,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA KOMPL. DT.	35,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	45,90
"Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. *	**79,90**
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZORK: NEMESIS KOMPL. DEUTSCH	85,90

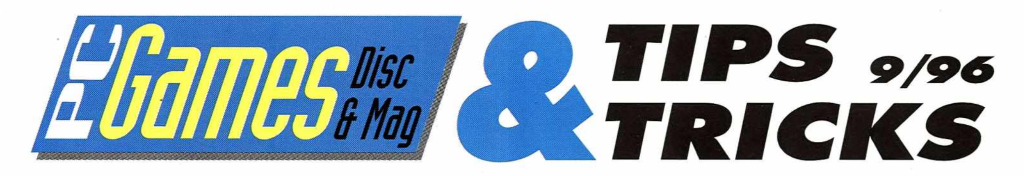
CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	Preis
AROUND ATLANTA (INFOS Ü.D. OLYMPIASTADT)	55,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT. LEXICON A–Z	**79,90**
CINEMANIA MS 96 / WIN95 -ONLY-	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
D-ATLAS, 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	**39,90**
D-INFO I	14,90
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	**39,90**
D-MARK, KONTOVERWALTUNG	**24,90**
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND	**24,90**
D-STEUER, (TAXMAN)	**39,90**
DAS GROSSE LEXICOM K.D. (COMPACT VERLAG)	39,90
DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER	65,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT K.D.	79,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - KOMPL. DT.	95,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	54,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
N-TV JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PEGASUS VOL.: 3.0 KOMPL. DT.	29,90
PEGASUS WINDOWS 95 VOL. 2	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	59,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
STING: "ALL THIS TIME"	69,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL. DT.	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLINGS STONES -	49,90
WO IST WALTER? IM ZIRKUS! KOMPL. DEUTSCH	79,90

PC-Soundkarten/Zubehör

Titel	Preis
FCS MARK II FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	249,90
FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER -	**219,90**
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)	59,90
GRAVIS ANALOG PRO TRANSPARENT	**39,90**
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	39,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK	**79,90**
PFCS PRO FLIGHT STICK - TRUSTMASTER -	219,90
RUDDER PEDALS RSC - THRUSTMASTER -	219,90
SOUNDBLASTER 32 PNP DT. HANDBUCH	249,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER	239,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER -	65,90
ACM GAME CARD - THRUSTMASTER -	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
ACTION REPLAY VERSION 4,6 DT. HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV.GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE - CH PRODUCTS	189,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN	39,90
TAIFUN AKTIVBOXEN 120 WATT (PAAR)	69,90
WING COMMANDER IV MAUSMATTEN JE	9,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HAND.	259,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!





Liebe Tips & Tricks-Leser,

lösten wir in der letzten Ausgabe für Sie die Menschen-Missionen des WarCraft 2 Expansion Sets, so haben wir uns diesmal der noch schwierigeren Ork-Missionen angenommen. Auch in diesem Heft bieten wir Ihnen Megascreenshots der Karten und eine ausführliche Beschreibung der taktischen Vorgehensweise. So sollten die orkischen Horden ebenfalls ohne größere Probleme zum Sieg über die Menschen geführt werden können.
In das abgefahrene 360-Grad-Adventure Normality haben die Programmierer so manche harte Rätselnuß eingebaut. Verzweifelte sollten daher einen Blick auf die nächsten Seiten werfen, wo wir das Dark-Future-Abenteuer komplett gelöst haben.
Allen begeisterten Quake-Spielern helfen wir mit den nicht leicht zu findenden Secrets und den gängigsten Cheat-Codes ab Seite 659. Komplett mit Screenshots zu jedem Geheimnis sollte es Ihnen möglich sein, alle versteckten Bonusgegenstände zu bekommen und die verborgenen Räume aufzusuchen.
Eine grundlegende Einführung zu dem komplizierten Afterlife gibt Ihnen Petra Maueröder, damit auch Ihre Himmel und Höllen gut gelingen.

Bis zur nächsten Ausgabe



Simon Schmid

Komplettlösung

Normality

Normality zeichnet sich nicht nur durch eine wegweisende Grafiktechnik, sondern auch durch knifflige Puzzles und Rätsel aus. Der folgende Lösungsweg führt Sie durch das abgedrehte Abenteuer und erläutert alle schwierigen Abschnitte.



1. In Kents Wohnung

Im Sofa: seltsame Apparatur und Geld

Untersuchen Sie das Sofa, um das **Geld** und die **seltsame Apparatur** zu finden. Heben Sie diese beiden Gegenstände vom Boden auf.

Heben Sie das Kopfkissen vom Bett auf. Dadurch wird die **Fernbedienung** sichtbar. Sammeln Sie diese ein. Heben Sie das **Flugblatt** vom Boden auf und untersuchen Sie es. Untersuchen Sie die **Notiz**, die Sie von Anfang an bei sich tragen.

In der Kommode befindet sich ein T-Shirt

Nehmen Sie das **T-Shirt** aus der Kommode und ziehen Sie es an (auf Kents Foto im Inventory anwenden). Gehen Sie in die Küche und nehmen Sie die **Konservendose**, den **hölzernen Vogel** und den **Farbeimer**.

Gehen Sie weiter in das Badezimmer und nehmen Sie die **Harpune** aus der Badewanne.

Der hölzerne Vogel lenkt die Wache ab

Kehren Sie ins Wohnzimmer zurück und benutzen Sie den **hölzernen Vogel** mit der **Fernbedienung**. Dadurch schaltet sich der Fernseher nicht mehr selbst aus. Gehen Sie nun zum Fenster und benutzen Sie es. Wenden Sie ein zweites Mal die Funktion Benutzen an, um hinauszusteigen.

2. Im Aufzug des Fensterputzers

Sprechen Sie mit Dai. Er will eine **Tasse** Kaffee. Benutzen Sie das Fenster, um in die Wohnung zurückzukehren.

3. In Kents Wohnung

So kocht man also Kaffee...

Gehen Sie in die Küche. Benutzen Sie den **Wasserkessel**, um ihn zum Kochen zu bringen.

Benutzen Sie den **Wasserkessel** mit der **Tasse**. Untersuchen Sie die **Tasse**. Benutzen Sie den **Farbeimer** mit der **Tasse**. Untersuchen Sie die **Tasse** noch einmal. Nehmen Sie die **Tasse**. Klettern Sie zurück in den Fensterputzer-Aufzug. Geben Sie Dai die **Tasse**.

4. Die Plush-Rest-Möbelfabrik

Die Eingangshalle führt schließlich zum Gästezimmer

Benutzen Sie die Tür, um sie zu öffnen. Sprechen Sie mit der Empfangsdame in der Eingangshalle. Sie gibt Ihnen die Erlaubnis, durch die Tür am Ende der Halle zu gehen. Tun Sie das. Drehen Sie sich nach rechts, und betreten Sie das Gästezimmer.

Benutzen Sie den Getränkeautomaten, um an den **Plastikbecher** mit Wasser zu kommen. Benutzen Sie die Kaffeemaschine (die eigenartige Skulpur). Ein **Becher Kaffee** wird erscheinen. Heben Sie den **Kaffeebecher** vom Boden auf.

Tiddler muß ausführlich befragt werden

Nach der Zwischenszene müssen Sie mit Tiddler reden. Sprechen Sie dabei alle Themen an, die zur Auswahl stehen.

Geheimgang in der Toilette

Um an das **Gerümpel** im Glaskasten zu kommen, gehen Sie in die Toilette und besteigen die Kloschüssel. Benutzen Sie das Lüftungsgitter an der Decke. Sie werden sich in den Lüftungsschächten wiederfinden.

Im Labyrinth: nicht den Gürtel vergessen

In diesem kleinen Labyrinth werden Sie das Lüftungsgitter über dem Glaskasten schnell ausfindig machen. Gehen Sie auf die Öffnung zu und nehmen Sie das **Gerümpel** (im Spiel "**Schutt**" genannt). Bevor Sie die Lüftungsschächte verlassen, nehmen Sie noch den **Gürtel** auf, der in einem der Gänge liegt.

Müll-Ingenieur sammelt das Gerümpel ein

Verlassen Sie den Schacht durch die Toilette und legen Sie das **Gerümpel** auf das freie Bett neben dem Möbeltester. Der Müll-Ingenieur wird kommen und es einsammeln.

Das Bett wird repariert

Nehmen Sie den **Stromsender** aus Tiddlers Büro, ebenso den **Stromempfänger**. Benutzen Sie den **Stromsender** mit der **Batterie**. Benutzen Sie **Stromempfänger** mit dem losen Kabel am unbenutzten Bett. Das Bett ist jetzt wieder funktionsfähig.

Legen Sie das restliche **Gerümpel** auf das Bett. Der Müll-Ingenieur erlebt diesmal eine kleine Überraschung...

Förderbänder als Beförderungsmittel

Gehen Sie anschließend in den Raum mit den drei Fließbändern. Benutzen Sie dort den Stromschalter, um die Zerkleinerungsmaschinen auszuschalten.

Benutzen Sie eines der Förderbänder, um auf die Halde zu gelangen.

5. Die Begegnung mit den Rebellen

Heather entpuppt sich als Verbündete

Sprechen Sie mit Heather. Sie bekommen Ihre beiden nächsten Aufgaben: das **Videoband** von Brian in die TV-Station zu schmuggeln und die Skulptur im MINT-Einkaufszentrum einzufärben.

Gehen Sie zurück zur Bushaltestelle, auf dem Stadtplan finden Sie jetzt zwei neue Locations vor.

6. Brians Videoband

Der Wachmann mag keine Ratten

Fahren Sie zur TV-Station. Ein Wachmann hält Sie vom Betreten des Gebäudes ab. Sprechen Sie mit ihm - Sie werden aus dem Gespräch heraushören, daß er sich vor Ratten fürchtet.

Fahren Sie zurück in Ihr Appartement. Zerschlagen Sie dort das Fenster der Waschmaschine mit der **Harpune**.

Rattenfänger Kent

Fangen Sie die **Ratte**, die sich in der Waschmaschine befindet, mit der kleinen **Schachtel**, die auf dem Mikrowellenherd steht.

Die Empfangsdame macht den Weg frei

Gehen Sie zurück zur TV-Station und benutzen Sie die **Ratte** mit dem Wachmann. Der Weg ist jetzt frei. Durchqueren Sie den ersten Raum und betreten Sie

das Büro auf der rechten Seite. Sprechen Sie dort mit der Empfangsdame in der linken Zimmerhälfte. Sie wird Ihnen gestatten, mit Mr. Johnson auf der anderen Seite des Raumes zu sprechen. Sprechen Sie mit Johnson. Er händigt Ihnen eine **Zugangskarte** aus.

Die Zugangskarte von Mr. Johnson öffnet den Sicherheitstrakt

Gehen Sie weiter zu den Sicherheitstüren. Benutzen Sie die **Zugangskarte** mit der Tür zum Kontrollraum. Benutzen Ihre **Videokassette** mit Abspielgerät B. Betrachten Sie den Computerbildschirm. Sie sehen, daß ein Paßwort für den Zugang benötigt wird.

Das nächste Paßwort steht auf dem Namensschild

Im Büro links von der Haupthalle finden Sie einen Computeringenieur, der gerade an einem Gehäuse herumbastelt. Sprechen Sie mit ihm. Da das Paßwort sein zweiter Vorname ist, benötigen Sie sein Namensschild. Leider läßt er Sie nicht an das Schild heran.

Fahren Sie zurück in Ihr Appartement. Benutzen Sie die **Zugangskarte** mit dem Bohnenmatsch an der Küchenwand.

Schmutziges T-Shirt ermöglicht Zutritt

Gehen Sie zurück zur TV-Station und benutzen Sie die verschmutzte **Zugangskarte** mit dem T-Shirt des Computeringenieurs. Er wird Ihnen das Hemd zuwerfen. Somit haben Sie das Paßwort.

Betreten Sie den Kontrollraum erneut und geben Sie das Paßwort in den Computer ein und starten Sie Brians **Videoband** mit dem Befehl "RUN VT B". Somit ist Ihre erste Aufgabe erfüllt.

7. Die Skulptur im Einkaufszentrum

Gesprächiger Norm

Fahren Sie zum MINT-Einkaufszentrum. Der Norm 2782 wird Sie nicht an die Skulptur heranlassen. Sprechen Sie mit dem Norm. Klicken Sie alle Themen an.

Der Blinde möchte Bücher

Sprechen Sie mit dem Blinden vor dem Einkaufszentrum. Er erzählt Ihnen, daß sein Hund wie verrückt zu bellen beginnt, wenn er andere Hunde hört. Außerdem bietet er Ihnen eine Schachtel **Streichhölzer** im Austausch gegen **Bücher** an.

Diebstahl in der Möbelfabrik

Gehen Sie zurück zur Möbelfabrik. Im Umkleideraum gibt es an der rechten Wand ein unverschlossenes Schließfach mit einem Stapel **Bücher**, die Sie aufnehmen müssen.

Benutzen Sie den **Gürtel** mit dem **Feuerlöscher** (im Raum mit den Förderbändern). Verlassen Sie die Fabrik und gehen Sie um das Gebäude herum. Dort finden Sie ein Faß mit **gelber Farbe**.

Benutzen Sie den **Feuerlöscher** mit dem **Farbfaß**.

Das Feuerstarter-Buch bleibt bei Kent

Gehen Sie zurück zum Einkaufszentrum und benutzen Sie die **Bücher** mit dem Blinden. Er händigt Ihnen die **Streichhölzer** aus. Das **Feuerstarter-Buch** behalten Sie aber im Inventory.

Gehen Sie in den „Thrifty Fifty"-Shop und nehmen Sie die **Heckenschere** von der Wand.

Benutzen Sie die **Heckenschere** mit dem **großen Flugzeug**, der von der Decke hängt.

Benutzen Sie mehrmals die **Hundepüppchen** mit den **kleinen Flugzeugen**. Eine Zwischeneinblendung zeigt, wie viele kleine Flugzeuge über die Diebstahlschranke fliegen.

Lautsprecher aus dem Supermarkt

Gehen Sie nach unten in den Lebensmittelmarkt („Cave of Domestibles"). Betrachten Sie die Nahrung und sprechen Sie mit Ray, dem Angestellten. Wenn das Licht erlischt, benutzen Sie die **Heckenschere** mit dem **Deckenlautsprecher**. Heben Sie den **Lautsprecher** auf.

Gehen Sie in den Plattenladen („Disco La La") und machen Sie die Platte mit Klatschgeräuschen ausfindig. Nehmen Sie die **Klatsch-Platte**.

Benutzen Sie den **Lautsprecher** und die **Schallplatte**

Klatschen lenkt den Wachmann ab

mit der Stereoanlage. Alle **Spielzeughunde** werden jetzt beginnen zu bellen, und auch der Hund des Blinden stimmt dabei mit ein. Norm 2782 verläßt daraufhin seinen Posten.

Gehen Sie zur Skulptur. Benutzen Sie die **Streichhölzer** mit dem **Feuerstarter-Buch**. Betrachten Sie das Feuer. Norm 2782 wird zurückkommen und das Feuer mit dem modifizierten Feuerlöscher bespritzen.

Das Kaufhaus explodiert

Kent findet sich in einem absolut dunklen Raum wieder. Machen Sie Licht, indem Sie die **Streichhölzer** im Inventory mit Kents Fotografie benutzen. Es folgt eine Zwischensequenz mit der Explosion des Kaufhauses.

Der Bruder des Diktators muß befreit werden

Sprechen Sie mit der Rebellengruppe. Man wird Ihnen erzählen, daß Sie jetzt Saul, den Bruder des Diktators Paul befreien müssen.

Fahren Sie zum „Normalen Vorposten". Machen Sie den Gefangenen ausfindig und befreien Sie ihn.

8. Der Normale Vorposten

Der Rezeptionist hat den Code für den Aufzug

Sprechen Sie mit dem Norm an der Rezeption. Er wird Kent zum Labor weiterschicken, außerdem verrät er ihm einen **Zugangscode.** Geben Sie diesen Code am Lift auf der linken Seite ein. (1572)

Sprechen Sie mit dem Wissenschaftler. Befreien Sie den Gefangenen, indem Sie die Fesseln mit der **Schere** durchschneiden. Heben Sie die **Glasscherbe** und den **Schraubenschlüssel** auf.

Beweisstücke müssen vernichtet werden

Gehen Sie in das nächste Labor, indem Sie die zerbrochene Fensterscheibe benutzen. Benutzen Sie das **Glas** mit den **Fingerabdrücken** auf dem **Feuerlöscher**.

Um den Rest der Beweisstücke zu vernichten, müssen Sie jetzt den **Zerkleinerer** im Labor reparieren. Benutzen Sie das zerbrochene Außenfenster, um auf das Baugerüst zu kommen.

Flucht per Flaschenzug

Nehmen Sie die **Leiter** an sich. Benutzen Sie den Flaschenzug, um den Normalen Vorposten zu verlassen.

Fahren Sie zur Möbelfabrik. Begeben Sie sich hinter die Fabrik zu dem großen Transportcontainer. Nehmen Sie das **große Zahnrad** aus der Pfütze.

Benutzen Sie die **Leiter** mit dem Container. Nehmen Sie das **kleine Zahnrad** aus der defekten Maschine.

Alle Beweise „zerkleinern"

Gehen Sie zurück zum Vorposten und benutzen Sie beide Zahnräder mit dem Seitenpanel des **Zerkleinerers**. Benutzen Sie alle Gegenstände, die auf Kents Spur führen könnten, mit dem Zerkleinerer (alles, was sich im Labor aufheben läßt).

Den Gefangenen werden Sie los, indem Sie den röhrenförmigen Aufzug nach unten holen (der rote Knopf öffnet die Kapsel). Legen Sie den Gefangenen in die Kapsel und drücken Sie den Nachoben-Knopf.

Der Wissenschaftler weist Sie an, nach oben zu gehen und eine neue Versuchsperson zu holen.

Gehen Sie zurück zur Eingangshalle und sprechen Sie mit dem Norm an der Rezeption.

Springbrunnen verscheucht Rezeptionist

Schalten Sie den Springbrunnen an, indem Sie die **Bodenplatte hinter einer der Säulen** betreten. Sprechen Sie von der Bodenplatte aus mit dem Norm. Er wird sich für kurze Zeit verabschieden.

Untersuchen Sie den **Code**, den er auf seinem Schreibtisch liegen ließ. Benutzen Sie diesen mit dem anderen Lift. (1312)

Sprechen Sie in der oberen Etage mit dem Norm, bis er den Ort verläßt.

Drücken Sie den roten Knopf. Eine Geheimraum öffnet sich. Sehen Sie sich in diesem Raum um und untersuchen Sie alle Gegenstände. Die Tür hinter Ihnen wird sich wieder schließen. Untersuchen Sie Saul. Er verschwindet. Untersuchen Sie den Bildschirm. Saul erscheint erneut. Um die Tür zu öffnen, untersuchen Sie Saul.

Kent wird verhaftet

An diesem Punkt erscheint plötzlich Paul im Raum. Kent findet sich nach einer kurzen Zwischensequenz in einer Zelle wieder.

Der Ausbruch

Jetzt wird es ein wenig kompliziert: in dieser ersten Zelle müssen Sie die Klapp-Pritsche benutzen. Sie wird dadurch zu Bruch gehen. Heben Sie den **Sender** und das **Bruchstück** vom Boden auf. Warten Sie danach, bis Sie in den Stimmungsfilter gesaugt werden.

Betrachten Sie im Filterraum das Schild, das Saul hochhält. Anschließend werden Sie in die nächste Zelle transportiert.

Alles mitnehmen

Zerbrechen Sie auch hier die Pritsche. Heben Sie alles auf, was Sie am Boden finden (**Bruchstück**, **Stofffetzen**). Benutzen Sie das Eßbesteck in der Freßluke, um den **Sender** aus der zerbrochenen Pritsche freizubekommen. Warten Sie, bis Sie erneut eingesaugt werden.

Betrachten Sie im Filterraum das Schild, das Saul hochhält. Anschließend werden Sie in die dritte Zelle transportiert.

Zerbrechen Sie die Bank mit dem **Bruchstück** aus der zweiten Zelle. Leider wird der Sender in der Pritsche bei dieser Aktion zerstört.

Nachricht für Saul

Schreiben Sie eine Nachricht für Saul auf den **Stofffetzen**. Benutzen Sie die **Soße** als Tinte.

Benutzen Sie das **Bruchstück** aus der ersten Zelle mit der **Notiz** und werfen Sie dieses Paket in die gegenüberliegende Zelle ODER zeigen Sie Saul die Nachricht im Stimmungsfilter.

Letzter Transmitter befindet sich in der Toilette

Wenn Sie das nächste Mal in den Stimmungsfilter gesogen werden, hält Saul Ihnen ein Schild mit einer Toilette hoch. Dies ist ein Hinweis auf das Versteck des letzten **Transmitters**.

Sabotieren Sie die Freßluke in der dritten Zelle mit der **Pritschenklammer**, die Sie in der Zelle davor gefunden haben. Das wird zur Folge haben, daß der Raum überflutet wird. Die Wache wird Kent nun aus seiner Zelle holen und ihn waschen.

Gehen Sie in die Toilette. Öffnen Sie den Deckel, dort finden Sie den **dritten Sender**. Gehen Sie zurück in die Zelle und warten Sie ab, bis Sie wieder eingesaugt werden. Sehen Sie zu, wie die Hölle losbricht.

9. Das Fernsehgeschäft

Bloke muß eingesperrt werden

Gehen Sie in das Fernsehgeschäft. Versuchen Sie, den **Mini-Fernseher** an sich zu reißen. Sprechen Sie mit Bloke. Fragen Sie nach einer Fernbedienung. Wenn er den Raum verläßt, gehen Sie hinter die Ladentheke und nehmen Sie die **Schlüssel** an sich.

Benutzen Sie die **Schlüssel** mit der Hintertür und sperren Sie Bloke auf diese Weise ein.

Über die Box in den Speicher

Benutzen Sie die Box, um in den Speicher zu gelangen. Nehmen Sie dort den **Hammer** auf.

Benutzen Sie den **Hammer** mit den Bodenlatten.

Gehen Sie über die Latten, bis Sie durch ein Loch im Boden fallen.

Die Augen des Teddybären als Münzen

Nehmen Sie den hängenden **Teddybären**. Er fällt auf den Boden, dafür haben Sie den **Draht** im Inventory. Heben Sie den **Teddy** erneut auf. Sie sind nun im Besitz seiner **Augen**. Gehen Sie die Treppe nach unten und heben Sie den kurzen, **rosafarbenen Draht** auf. Stecken Sie die **Augen** des Teddys in den Münzschlitz. Steigen Sie die Treppe hoch und drücken Sie den Start-Knopf. Gehen Sie nach un-

ten und nehmen Sie die **Glühbirne**. Benutzen Sie den **langen Draht** mit den freigelegten Glühbirnen-Anschlüssen. Die Treppe hoch.

Der rosafarbene Draht hilft beim Schaltrătsel

Öffnen Sie den Schaltkasten. Benutzen Sie die Schaltplatte. Benutzen Sie den **rosafarbenen Draht,** um das Schalt-Rätsel zu lösen. Tippen Sie 1 2 3 und Enter auf dem Tastenfeld ein. Öffnen Sie den Kasten erneut. Benutzen Sie den langen Draht mit der Schalttafel.

10. Dais Befreiung

Gehen Sie zum Einkaufszentrum. In der Nähe der Skulptur finden Sie **zwei Plastikschläuche**, nehmen Sie diese an sich.

Die Harpune wird noch einmal benötigt

Gehen Sie zurück zur Straße. Befestigen Sie einen Schlauch am Lüftungsgitter in der Hauswand (vorausgesetzt, Sie haben die Harpune aus Kents Wohnung bei sich). Bringen Sie das andere Ende an dem liegengebliebenen Lastwagen an.
Gehen Sie in Kents Wohnung. Befestigen Sie den zweiten Schlauch am Lüftungsgitter im Badezimmer. Das andere Ende stecken Sie in das Loch in der Badewanne. Jetzt können Sie Dai aus dem Lastwagen befreien.

11. Die Rakete

Kent muß eine Rakete bauen

Im Versteck der Rebellen erzählt Heather Kent, welche Teile er zum Bau einer Rakete besorgen muß. Gehen Sie ins Einkaufszentrum.
Sammeln Sie die folgenden Gegenstände ein: den **Feuerwerkskörper**, das zerbrochene **Stück Holz**, das **Begrenzungsseil**. Gehen Sie weiter zum Container hinter der Möbelfabrik. Versuchen Sie, den **Kanister** aufzuheben.
Benutzen Sie den Kanister mit den **Streichhölzern**. Benutzen Sie das **Holz** mit den **Fässern**. Benutzen Sie das **Seil** mit dem Holz und den Fässern. Benutzen Sie das **Floß** mit dem Fluß. Benutzen Sie die **Gift-Kanister** mit dem **Floß**. Steigen Sie anschließend auf das **Floß** und benutzen Sie es.

12. Das Stadion

Im Dunkeln an den Norms vorbei

Sprechen Sie mit Saul und Heather, die Ihnen Ihre letzte Aufgabe erklären. Nehmen Sie die **Schutzbrille** in der Nähe der Kisten. Schalten Sie das Licht aus, um an den Norms vorbeizukommen. Benutzen Sie den Spalt in der Wand, um an das Gitter zu kommen. Nehmen Sie die **Batterien** an sich. Benutzen Sie die **Batterien** mit der **Schutzbrille.**

Das Gitter mit der Gitarre zertrümmern

Schlagen Sie das Gitter mit der **Gitarre** ein. Schlagen Sie alle verdächtig aussehenden Wände ein (es gibt drei davon, von denen eine nicht zerstört werden kann. Das ist der Geheimgang in die Labors). Nehmen Sie den **Stützbalken**, der sich hinter einer der Wände versteckt. Benutzen Sie den **Stützbalken** mit dem Schild in der Nähe der Wand, die sich nicht zerstören läßt. Das wird die Wand öffnen.
Betreten Sie die Labors. Nehmen Sie das **Norm-Poster** von der Wand.
In einem Gerümpel-Haufen finden Sie eine **Feueraxt**. Zerhacken Sie mit dieser Axt die Kiste, die heruntergefallen ist, als Sie den Stützbalken entfernt haben. Nehmen den **Sicherheitsanzug** an sich.
Gehen Sie in den Raum mit der Mikrowelle und benutzen Sie den **Anzug** mit dem Gehirn.
Benutzen Sie den **Stützbalken** mit dem Aufzug, um diesen zu öffnen. Benutzen Sie den Aufzug. Das war`s! Der blaue Planet erstrahlt wieder im alten Glanz - bis zur nächsten Katastrophe.

Komplettlösung Teil 2 - Die Orkischen Horden

Warcraft 2 Expansion Set

Sie schätzen außerordentliche Herausforderungen der echtzeit-strategischen Art? Genau das bietet das seit kurzem erhältliche WarCraft 2 Expansion Set. Mit pfiffigen Tricks und den Karten aller zwölf Levels liefert PC Games die passenden Hilfestellungen für all jene, die mit der Kampagne der Orcs so ihre Probleme haben...

Level 1: Schlächter von Shadowmoon

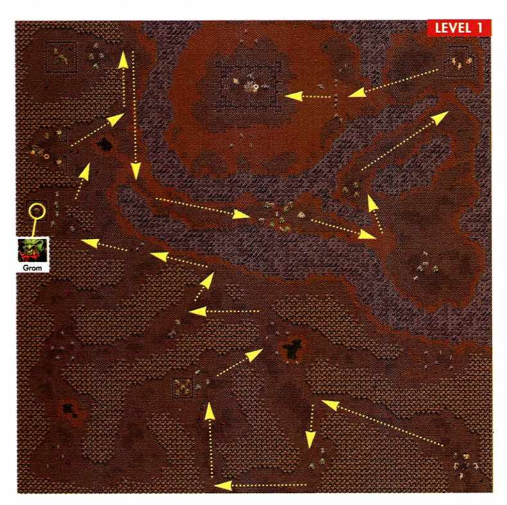
Auftrag:
- alle Todesritter und ihre Tempel zerstören
- GROM HELLSCREAM muß überleben

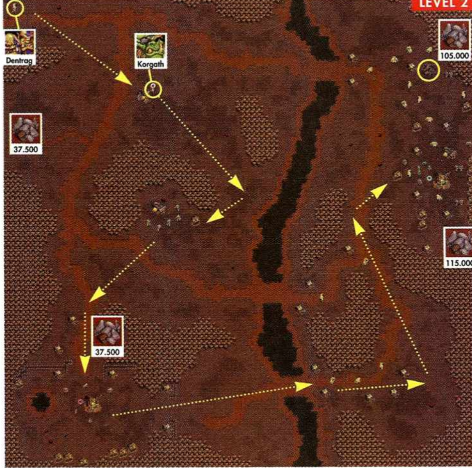
Vom Ausgangspunkt in Richtung Westen marschieren, unterwegs alles töten, was sich Ihnen in den Weg stellt und die Verbündeten befreien. Nun nach Osten und etwas nach Norden, um das Katapult auszuschalten. Dann an den Bergen entlang nach Norden, wo wir die weißen Grunzer beseitigen und GROM HELLSCREAM befreien. Weiter nach Norden, das Sägewerk aktivieren und die Axtstärke erhöhen. In der nord-westlichen Ecke befinden sich noch einige Verbündete, die nur schwach bewacht werden. Zusammen mit ihnen gehen wir nach Osten und an den Bergen entlang. Hier treffen wir auf eine beachtliche Gegenwehr. Setzen Sie die Geschwindigkeit nach unten, errichten Sie eine Verteidigungslinie, plazieren Sie den Todesritter in der zweiten Reihe und schicken Sie einen Grunzer vor, der die Gegner anlockt. Insgesamt sind fünf Trolle, fünf Grunzer und ein Oger in der Nähe. Setzen Sie Ihren Todesritter gezielt ein, damit Ihre Kämpfer nicht unnötig geschwächt werden. Nach erfolgreichem Kampf geht es nach Osten und dann direkt nach Norden zu den Verbündeten. Die fünf Gegner im Süden lassen wir in Ruhe. Nach oben, die drei Oger anheuern und auf nach Westen, wo Sie von neun Skeletons und einem Todesritter erwartet werden. Da GROM HELLSCREAM nicht sterben darf, halten wir ihn schön zurück, speichern ab und auf geht's. Die zwei Todesritter werden einige Ihrer Krieger töten; erledigen Sie diese Kreaturen, sobald sie wieder ihre Magie einsetzen können. Zerstören Sie alle Gebäude (den Tempel nicht vergessen!).

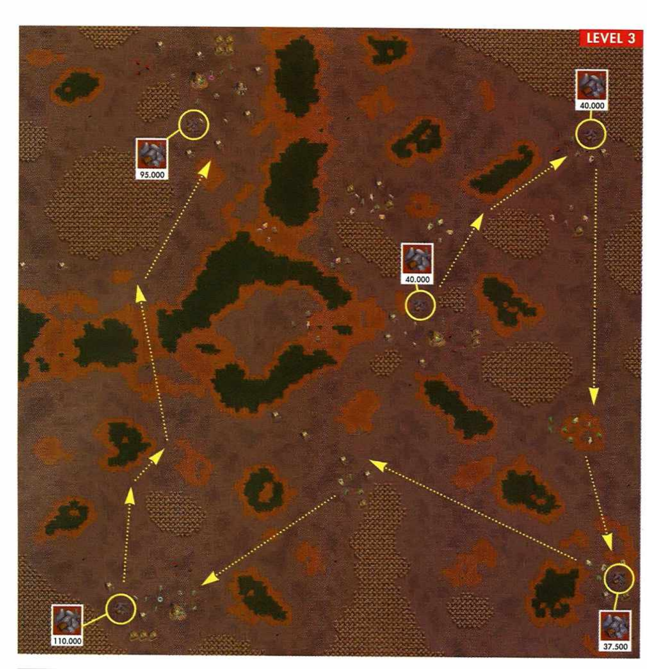
Level 2: Der Schädel des Gul'dan

Auftrag:
- Alle Thunderlords (violett) rekrutieren
- Bonechewers (türkis) zerstören
- Shattered Hand (weiß) retten
- Helden müssen überleben

Wir begeben uns in südöstliche Richtung zur Schmiede und holen KORGATH BLADEFIST ab. Nun weiter Richtung Karten-Mitte und leicht nach Westen zum Sägewerk. Die Trolls bleiben dort zur Sicherung. Dann zur süd-westlichen Ecke und das Lager übernehmen. Nach Osten und in der Nähe des Sägewerks mit einigen Türmen absichern. Am Ausgang unseres Lagers nach Norden hin einige Türme installieren. Überall gut gesichert? Einige Krieger bei den Türmen postiert? Gut, dann kann das große Gemetzel beginnen. Sollte das Gold wieder knapp werden - westlich des Lagers befindet sich noch eine Mine mit 37.500 Goldstücken. Der Gegner hat insgesamt 200.000 Goldstücke zur Verfügung. Sie können also NICHT in aller Ruhe abwarten, bis er nicht mehr angreifen kann - Sie müssen sofort handeln! Zunächst mit einer starken Armee und einigen Katapulten nach Osten marschieren und die Türme abfackeln. Die angreifenden Gegner sollten kein Problem für Ihre Mannschaft darstellen. Von der Süd-Ost-Ecke fallen wir nordwärts ein und arbeiten uns langsam nach oben vor.







Level 3: Thunderlord und Bonechewer

Auftrag:

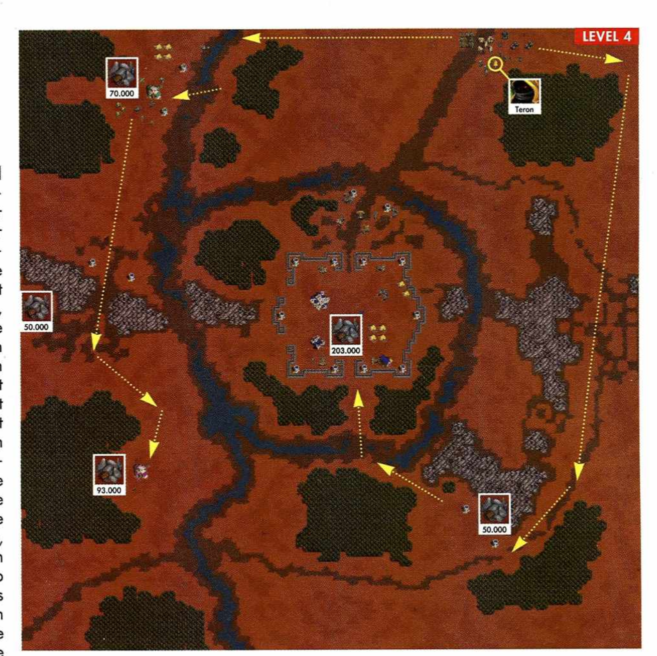
- Thunderlord-Clan (violett) vernichten
- Bonechewers (türkis) vernichten

Wichtig zu Beginn: Keine Panik, auch wenn Sie von Feinden geradezu umzingelt sind. Mit folgenden Sofortmaßnahmen „überleben" Sie die ersten Minuten dieser Mission: Schnell Gold beschaffen, Bäume unten rechts abholzen lassen, Sägewerk bauen, Türme aufrüsten, Kaserne errichten und die Stadt nach Nord-Osten erweitern. Speichern Sie währenddessen ruhig öfters ab - für den Fall, daß der Gegner zu weit vordringen sollte. Erschaffen Sie sich eine erstklassige Armee, um die Angriffe von Westen und Süden erfolgreich abzuwehren; Türme sind dabei eine Selbstverständlichkeit. Wandern Sie mit einer Truppe nach Nord-Osten zur Mine, vernichten Sie die anwesenden Gegner und sichern Sie die Mine nach Westen ab, da von dort Angreifer auftauchen (später auch Arbeiter der Konkurrenz). Als nächstes Ziel werden die „Türkisen" in der süd-östlichen Ecke angegriffen, wo sich ebenfalls eine Mine befindet. Jetzt geht's mit den Streitkräften nach Süd-Westen: Überraschen Sie die Gegner in ihrem Lager und machen Sie es dem Erdboden gleich. Danach in Richtung Norden marschieren und den violetten Stamm eliminieren.

Level 4: Durchgang zur Finsternis

Auftrag:
- Menschen besiegen
- Teron muß überleben

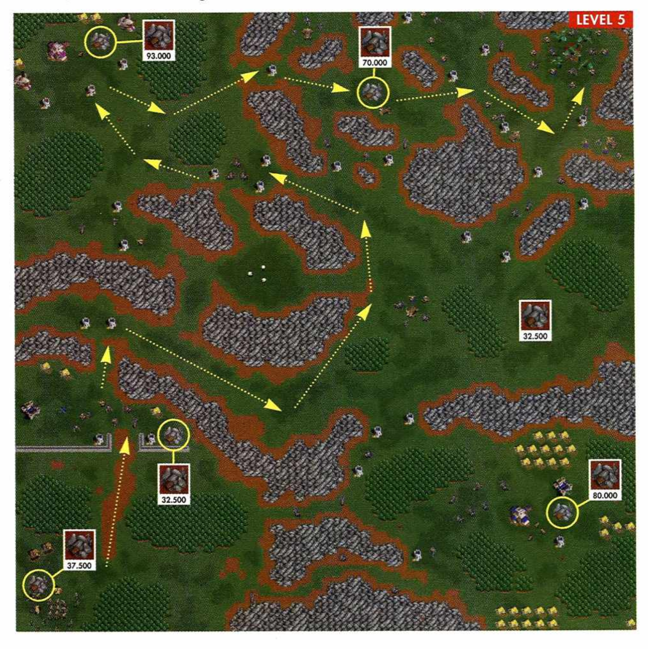
Achtung: Der immens wichtige Zeppelin wird direkt angegriffen. Manövrieren Sie ihn ein wenig nach Osten und begeben Sie sich mit der ganzen Truppe nach Westen in seine Nähe. Wir greifen so schnell wie möglich mit unseren Katapulten die Türme der türkisen Gegner an. Die Katapulte werden vom Fußvolk möglichst gut abgeschirmt. Sobald die Türme zerstört sind, greifen wir die restlichen Gegner an. Auf diese Weise verhindern Sie, daß von Ihren Feinden zusätzliches Gold abgebaut wird. Vernichten Sie das Lager vollständig. Bauen Sie nun sofort eine eigene Stadt auf, die Sie nach Süden mit einer Reihe Türme abschirmen. Der Feind greift von Süden und Osten an, und zwar ziemlich schnell, was heißen soll: Errichten Sie genügend Türme, da Sie sonst vor allem gegen die Paladine keine Chance haben. Haben Sie die schweren Angriffe überstanden, schicken Sie einen Trupp nach Süden, zerstören die Türme, sichern die westlich gelegene Mine und greifen die violetten Gegner an. Nun mit einem Trupp Peons (bewacht von einigen Todesrittern, Trolls bzw. Grunzern) zurück zum Startpunkt und von dort aus nach Süden, wo sich eine Mine (50.000 Gold) befindet. Dort bauen wir eine kleine, aber gut befestigte Stadt. Jetzt greifen wir von unserem Hauptlager aus die „Blauen" in der Mitte an. Sollten Sie mittlerweile in Ihrem süd-östlichen Lager genügend Krieger besitzen, können Sie auch noch von Süden her die Menschen attackieren.



Level 5: Drachen von Blackrock Spire

Auftrag:
- So viele Drachen wie möglich fangen
- Den Drachenhorst hoch in den Bergen übernehmen

Der Anfang dieser Mission ist ziemlich haarig: Sie brauchen eine sehr umfangreiche Verteidigung, da Ihre Untertanen von Norden und Osten angegriffen werden. Bauen Sie einige Wachtürme und befestigen Sie die Siedlung. Sobald Sie über ein entsprechendes Heer verfügen, greifen Sie den Gegner im Norden an, der dort nur mit wenigen Kriegern eine Mine bewacht. Mit Katapulten werden die Türme eingerissen. Nach erfolgreicher Schlacht bauen wir ein Lager auf. Produzieren Sie eine möglichst große Armee, da im Osten das Lager der Menschen von mehreren Rittern bewacht wird. Der Angriff ist nicht einfach, aber notwendig. Vom zweiten Lager bei der Mine aus bereiten wir unseren Angriff gegen den Gegner in der nord-westlichen Ecke vor. In diesem Level befinden sich ungemein viele Wachtürme der Humans, die immer von einer kleinen, aber kräftigen Truppe gesichert werden. Daher sollten Sie immer sehr vorsichtig vorrücken. Greifen Sie die Stadt im Norden an, damit Sie Ruhe von den Greifs haben. Nach schweren Kämpfen im Norden und Osten ist ein großer Schritt getan. Nun geht es von beiden Seiten auf in die nord-östliche Ecke, wo sich unser Drachenhorst sowie unsere kleinen Flattermänner aufhalten. Auf dem Weg dorthin werden Sie noch in einige kleine Kämpfe verwickelt. Der Drachenhorst wird von Paladinen bewacht, die sich allerdings relativ rasch ausschalten lassen. Sobald alle Drachen von Ihnen übernommen wurden und der Drachenhorst aktiviert ist, ist die Mission abgeschlossen.



Level 6: New Stormwind

Auftrag:
- Alles zerstören
- Teron muß überleben

Auch in diesem Fall bekommen Sie bereits zu Beginn Besuche von ungebetenen Gästen. Bauen Sie deshalb an den westlichen und nord-westlichen Ausgängen eine solide Verteidigung zum Schutz vor lästigen Greifs auf. Stellen Sie außerdem genügend Todesritter bereit. Sobald Sie ein größeres Bataillon beisammen haben, dirigieren Sie Ihre Mannen durch den nördlichen Ausgang, plätten die Gegner und errichten bei der Mine ein zweites Lager. Der Gegner wird nun von Norden (über das kleine Flußbett) angreifen. Einige Türme, genügend Krieger und eine Reihe von Drachen sollten reichen, um den Gegner aufzuhalten. Nun kümmern wir uns um die Siedlung im Südwesten und entledigen uns der nervigen Greifs. Lassen Sie einigen Todesrittern Wirbelstürme auslösen. Das kleine Städtchen wird von einer kräftigen Drachenhorde niedergebrannt. Gelegentlich kommen von Norden noch einige Truppen, die wir sofort killen. Um das Lager im Nord-Westen anzugreifen, sammeln Sie zwei größere Kompanien vor den Toren dieser Stadt. Nun die Geschwindigkeit heruntersetzen, da wir von beiden Seiten - Süden UND Osten - die Stadt gleichzeitig angreifen. Die Kirche der Menschen wird von Paladinen bewacht, was noch eine letzte kleine Auseinandersetzung bedeutet.



Level 7: Die Gewässer von Azeroth

Auftrag:
- Fünf Häfen bauen
- Alle feindlichen Schiffe zerstören

Ihnen steht bei dieser Mission nicht sehr viel Gold zur Verfügung. Seien Sie also sparsam, damit Sie später auf der kleinen Insel ein Haupthaus errichten können. Installieren Sie zunächst einige Verteidigungslinien: Zwei Türme in nördlicher Richtung (Schutz vor tieffliegenden Greifs) und eine zweite Front nach Süden (vom Wald bis ans Ufer), da der Feind im Süden sein Lager hat und Ihnen einige Besuche abstatten wird. Bauen Sie wie immer einen Wachturm und einen Hof davor. Am Ufer sollten Sie verschiedene Arten von Türmen kombinieren: die Wachtürme kümmern sich um die Greifs, die Kanonentürme versenken Schiffe. Der Ausbau des Lagers dauert hier einige Zeit. Suchen Sie sich eine günstige Ölquelle (siehe Karte), die Sie mit Drachen und Zerstörern bewachen. Ein schwieriges Unterfangen ist die Besetzung der kleinen Insel. Tip: Todesritter können vom Ufer aus Wirbelstürme auslösen, die auf der Insel wüten. Mit einer Flotte vernichten Sie die Türme, bevor Ihre Landungsboote die Truppen auf der Insel absetzen. Währenddessen werden Sie ständig von Greifs, Bodentruppen und Schiffen attackiert. Nach erfolgreicher Eroberung der Insel errichten Sie ein Haupthaus und bauen das Gold ab. Mit einer größeren Armee stürmen Sie das Lager der Menschen im Süden und zerstören es. Schneiden Sie dem Gegner frühzeitig den Öl-Nachschub ab. Vernichten Sie seine Bohrinseln und bauen Sie eigene Bohrtürme (gut sichern!). Denken Sie dabei auch an die feindlichen U-Boote - ein Fall für die Luft-Flotte. Alle feindlichen Schiffe werden versenkt und die gegnerischen Häfen niedergebrannt.



Level 8: Angriff auf Kul Tiras

Auftrag:
- Marine von Kul Tiras zerstören
- Siedlung von Kul Tiras (türkis) zerstören

Schicken Sie Ihre Flotte am südlichen Kartenrand nach Westen und versenken Sie alle gegnerischen Schiffe, damit die vollbeladenen Fähren nicht angegriffen werden. Beeilen Sie sich, da von Norden einige Schiffe und U-Boote auftauchen werden. Wir landen nun an der westlichen Küste, bauen in der Nähe der Mine (60.000) unser Haupthaus und ziehen die Kämpfer von der Küste weg, da hier feindliche Zerstörer auftauchen, die wir besser mit unseren Katapulten angreifen. Unsere Armee postieren wir etwas weiter nördlich am Flußbett, da der Feind hier entlang muß. Achten Sie vor allem auf die herumfliegenden Greifs. Sichern Sie so bald wie möglich das Flußbett mit einigen Wachtürmen (grundsätzlich am südlichen Ufer). Ist das Lager gesichert, bauen wir einen Hafen. Mit den vorhandenen Schiffen schnappen wir uns das Ölfeld. Habt Sie einige Schiffe zur freien Verfügung, schicken Sie diese in Richtung Kartenmitte, wo sich weitere Ölfelder befinden und der Feind einen Bohrturm hat. Mit einer schlagkräftigen Truppe geht es auf nach Norden: Dort finden wir eine Mine (75.000 Gold), die wir in östlicher und westlicher Richtung mit Türmen sichern. Wir installieren einen Außenposten, der aus einem Haupthaus, einer Kaserne und einem Tempel der Todesritter bestehen sollte. In dieser Siedlung entsteht rasch eine mächtige Armee. Die Flotte greift den feindlichen Hafen an und macht alles nieder. Den Feind auszuhungern bringt hier nichts, da dieser auf stattliche 330.000 Goldstücke zurückgreifen kann. Wir bestücken unsere Fähre mit einer kräftigen Armee und fahren nach Nord-Osten, wo wir unsere Truppe an der westlichen Küste landen lassen. Wir werden versuchen, den Gegner von der Flanke anzugrei-



fen, da der gen Süden stärker gesichert ist. An seiner östlichen Flanke stehen nur drei Türme und eine kleine Truppe, die sich leicht wegputzen läßt. Weiter nach Westen und alles niedermachen. Zusätzlich können Sie von Süden her eine zweite Angriffswelle starten.

Level 9: Das Grab des Sargeras

Auftrag:

■ Den Dämonen besiegen, der das Juwelenzepter hält

In Level 9 sollten Sie sehr vorsichtig vorgehen, da Sie am Ende möglichst viele Kämpfer brauchen, aber keine zusätzlichen Einheiten erschaffen können. Sie entdecken zwar Verbündete, aber die Anzahl Ihrer Infanteristen ist äußerst knapp kalkuliert. Achten Sie besonders auf den Todesritter, der unter gar keinen Umständen ums Leben kommen darf - häufiges Abspeichern ist also unumgänglich. Wir begeben uns gen Osten und killen die Skeletons. Im Dorf, welches wir finden, halten sich zwei Soldaten, ein Ritter und vier Skeletons auf. Sobald wir die ersten Höfe sichten, geht es nach Norden, um von dort nach Süden vorzudringen. Diese Vorgehensweise hat den Vorteil, daß die Skeletons im Süden nicht direkt auf uns aufmerksam werden. Nach dem Kampf bauen wir eine Fähre und fahren in nordöstlicher Richtung zur besetzten Insel. Lassen Sie den Magier ruhig die Fähre angreifen, da Sie sofort nach seinem zweiten Angriff die Insel erobern und alle feindlichen Kreaturen töten. Setzen Sie für diesen Zweck die Geschwindigkeit nach unten, um Ihren Todesritter gezielter einsetzen zu können. Nach dem Kampf lernt der Todesritter zwei Zaubersprüche, ohne die der Level nicht erfolgreich beendet werden kann. Nun schippern wir nach Norden an der östlichen Küste entlang und landen möglichst weit oben. Ein Oger wetzt nach Süden, aktiviert die Verbündeten und erhöht zweimal die Axtstärke. Nun mit der Fähre alle Kämpfer an die nord-westliche Küste verladen. Mit dem Todesritter killen wir die zwei Bogenschützen, lassen auf die Skeletons einen kurzen Feuerregen nieder und brennen den Turm ab. Nun noch die zwei Bogenschützen im Süden killen. Sobald unser Oger die Verbündeten aktiviert hat, mit allen sofort nach Osten rennen, da der westliche Turm feuert. Nun wird es heftig (auf jeden Fall abspeichern): Mit der Truppe müssen Sie an der etwas südlicher gelegenen Küste landen, die aber bewacht wird. Das läßt sich nur schaffen, wenn ALLE Kämpfer am Strand eingetroffen sind. Sehr wichtig: Lassen Sie unbedingt Ihren Todesritter zunächst noch an der nördlichen Küste zurück. Landen Sie mit sechs Grunzern zuerst an der nördlichsten Ecke der Küste. Bewegen Sie sich auf keinen Fall nach Westen! Holen Sie nun die Axtwerfer nach und plazieren Sie sie direkt unter den Grunzern. Nun die restlichen Kämpfer noch ein Stück darunter gestellt, so daß diese von Norden nach Süden eine Reihe bilden. Setzen Sie jetzt den Todesritter in die Fähre und warten Sie VOR der Küste, da der Paladin zuerst den Todesritter angreifen würde. Lassen Sie einen Kämpfer kurz nach Westen vorstoßen, und schon kommen die Gegner angerannt. Ein kurzer Schlagabtausch sollte ausreichen; fliehende Gegner dürfen auf keinen Fall verfolgt werden, da Ihre Mannen sonst in den Schußbereich des Turmes kommen. Ist der Paladin erledigt, schnell den Todesritter an Land bringen und sich eine kleine Armee von Untoten erschaffen. Den Turm abfackeln und nördlich nach Westen marschieren, um die Skeletons zu vernichten. Danach vorsichtig nach Süden, die Skeletons ebenfalls töten und den Todesritter die Soldaten angreifen lassen, welche sofort zum Angriff übergehen werden. Diese drei Geschöpfe sollten aber kein Problem sein. Fackeln Sie nun die beiden Türme ab und aktivieren Sie die Schmiede sowie das Katapult, was sehr wichtig ist. Erhöhen Sie unbedingt Schildstärke und die Kampfkraft. 2.050 Gold-Einheiten sollten noch zur Verfügung stehen. Es gilt nun abzuwägen, ob die Kampf- oder die Katapultkraft erhöht wird. Die Erhöhung der Kampfkraft lohnt sich nur, wenn Ihnen mindestens sechs Grunzer und ein Oger gehören; ansonsten verbessert man vorzugsweise die Katapultstärke. Prinzipiell sollten Sie zu diesem Zeitpunkt mindestens sechs Grunzer, einen Oger, einen Todesritter, sieben Trolle und das Katapult befehligen, ansonsten wird es verdammt schwer. Sammeln Sie Ihre Truppe an dem kleinen runden Felsen und stellen Sie die Kämpfer in einer Reihe auf. Den Todesritter halten Sie schön zurück, da hier wieder ein tödlicher Paladin lauert. Schicken Sie nun wieder den Oger kurz nach Westen, bis er auf Feinde trifft. Sofort den Rückzug antreten und die Feinde in die aufgestellte Falle laufen lassen. Nach diesem Kampf vorsichtig gen Westen laufen und die Skeletons killen. Im Süden befin-

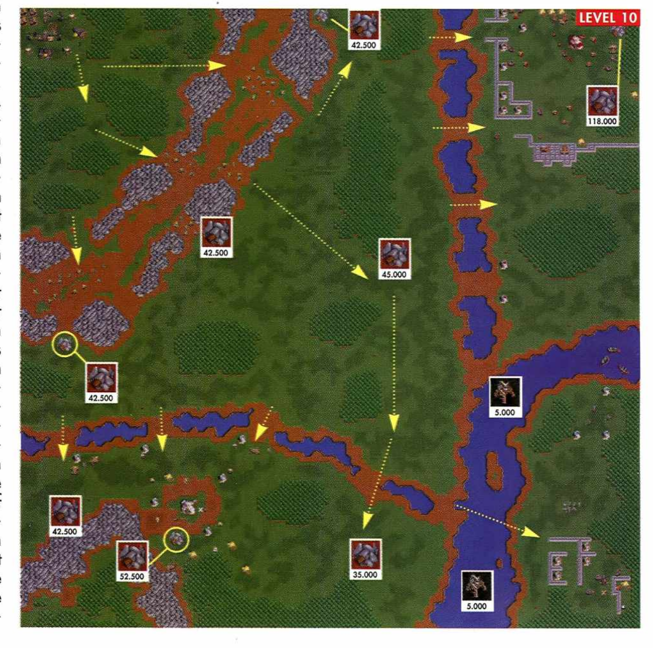
den sich einige Feinde in einem Canyon, die wir wieder mit unserem Todesritter angreifen. Sobald sie herauskommen, laufen sie Ihrer Mannschaft in die Arme. Versuchen Sie, zuerst den Magier auszuschalten. Nach dieser kleinen Schlacht geht es gen Norden, wo die Türme und die Ballista abgefackelt werden. Halten Sie Ihren Todesritter ab jetzt im Hintergrund, da es nur so vor Paladinen wimmelt. Nachdem die vier Bogenschützen und der Paladin erledigt wurden, setzen Sie Ihre Tour nach Norden hin fort. Vorsicht: Von links greift ein Magier an, von rechts zwei Bogenschützen. Nicht zu weit nach Norden bewegen, da sonst die Paladine sofort angreifen. Nun die Axtwerfer in die zweite Reihe einer Verteidigungslinie stellen, einen Krieger nach oben schicken, die Paladine anlocken und niedermachen. Sind diese drei Gegner erledigt, können Sie Ihren Todesritter von Süden her anreiten lassen. Mit ihm und den Axtwerfern greifen wir den Dämon an, die restlichen Kämpfer nehmen sich der Skeletons an und das Katapult zerstört den Tempel.



Level 10: Alterac

Auftrag:
- Feindliche Siedlungen zerstören
- Magier aus Alterac retten und zum Leuchtkreis führen

Zuerst die Waffen- und Schildstärke erhöhen. Wir kämpfen uns mit der Truppe nördlich bis zur Mine durch und richten dort unser zweites Lager ein. Nach Osten wird mit fünf Türmen der Durchgang gesichert, um die ankommenden roten Feinde aufzuhalten. Es gibt in diesem Level sechs Minen, auf die Sie allesamt zugreifen können. Auf keinen Fall herumtrödeln, sondern zügig das Lager aufbauen und die Drachen das Gelände in der Nähe des Startpunktes erkunden lassen. Sie werden feststellen, daß sich drei kleine Truppen in der Nähe befinden, die Sie sofort mit Ihren Drachen angreifen. Das werden die Jungs zwar nicht lange überleben, aber die gegnerischen Truppen werden so sehr geschwächt, daß Ihre Ritter es beim nachfolgenden Angriff etwas leichter haben. Die Drachen sind in diesem Level nicht so bedeutend. Ihr Magier befindet sich in der Süd-Ost-Ecke des Levels, was von Ihnen ja eingesehen werden kann. Mit dem dort befindlichen Flieger klären Sie die gesamte Karte auf. In der Zwischenzeit sichern Sie Ihr Lager gen Süden mit vielen Türmen ab, da die weißen Humans hier angreifen werden. Stellen Sie zu jeder Mine eine kleine Verteidigungsanlage, so daß der Gegner später nicht auf die Minen zurückgreifen kann. Sind alle drei Minen im mittleren Bereich des Levels gesichert? Gut, nun nur noch die im Süden befindliche Mine nach Westen hin absichern. Konstruieren Sie nördlich des weißen Lagers eine Verteidigungslinie mit etlichen Türmen und einer Kaserne sowie einem Tempel. Stellen Sie eine Streitmacht zusammen! Haben die „Weißen" keinen Zugriff auf das Gold mehr, werden ihre Angriffe schwächer, und Sie können zum Gegenangriff übergehen. Fackeln Sie das Lager der weißen Humans ab. Danach marschieren die Herrschaften gen Osten bis zum Fluß, wo ein Hafen gebaut wird. Errichten Sie einen Bohrturm und geben Sie eine Fähre in Auftrag. Ihre Todesritter und einige Katapulte sollten gleichzeitig die Zerstörer vernichten, welche sich etwas weiter in nördlicher Richtung aufhalten. Setzen Sie nun mit der Fähre ein robustes Team ab, killen Sie die wenigen Gegner und aktivieren Sie die Türme, die Ritter sowie den Magier. Bringen Sie letzteren zurück zum Ausgangspunkt. Die letzte Schlacht steht bevor: Ziehen Sie die Armee im Nord-Osten zusammen und greifen Sie das feindliche rote Lager der Menschen an. Da der Gegner viele Paladine hat, ist es besser, hier in erster Linie mit Katapulten zu arbeiten, als sich auf seine Todesritter zu verlassen.





Level 11: Das Auge von Dalaran

Auftrag:
- Alle Magiertürme zerstören
- Dalaran (violett) gänzlich zerstören

Sofort nach dem Start die Geschwindigkeit nach unten setzen! Die Zerstörer nehmen die Greifs unter Beschuß, die Kampfpötte widmen sich den gegnerischen Schiffen. Der Todesritter kümmert sich ebenfalls um den Greif, die Katapulte greifen hingegen die Schiffe an und Ihre Drachen stürzen sich auf die Schlachtschiffe. Nach diesem Gefecht greift Ihre Flotte den Bohrturm im Norden an. Danach weiter nach Norden und den Wachturm mit den Schiffen abfackeln, damit die Drachen gefahrlos den Kanonenturm im Norden vernichten können. Ist das nördliche Ufer gesichert, kann man das Heer dort landen lassen. Die Schiffe und Drachen gehen weiter gegen die Türme vor. Achtung: Gelegentlich tauchen noch einige Greifs auf. Die Katapulte unterstützen die Schiffe bei der Arbeit. Ist das ganze nördliche Ufer gesichert, stellen Sie die Katapulte an den östlichen Waldrand oberhalb des Bauernhofes. Sie sehen nun im Nord-Osten einen Greifenhorst, den unsere Katapulte sofort unter Beschuß nehmen. Es gibt jetzt zwei Möglichkeiten. Entweder stoßen Sie mit Ihrer Armee nach Süd-Osten vor und begeben sich danach gen Norden zur Mine. Oder Sie bauen im Norden ein Sägewerk, lassen die Peons den Wald in östlicher Richtung abholzen und errichten bereits einige Bauernhöfe. Die Randalier-Kobolde schicken Sie mit Sprengauftrag nach Süd-Osten, wo sie sich

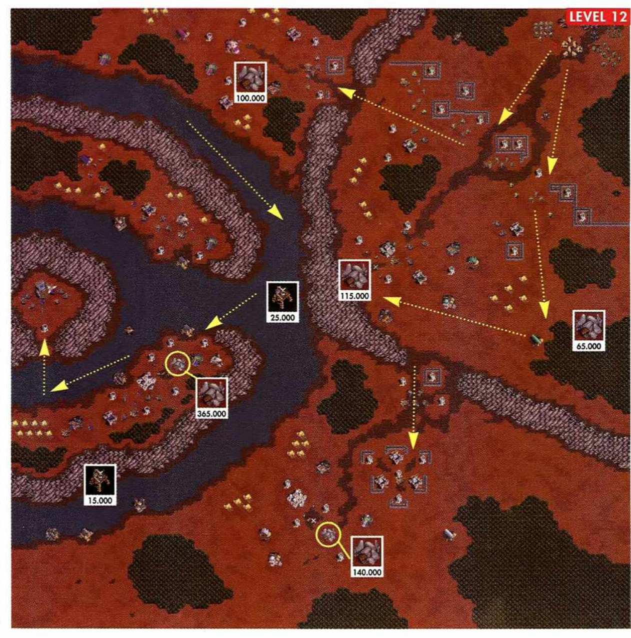
auf die Gegner am Schloß stürzen. Sind diese vernichtet, schicken Sie die Armee in diese Richtung, wo sie die Kaserne abreißen. Jetzt sofort nach Norden in Richtung Mine. Haben Ihre Peons beim Wald eine Schneise nach Osten geschlagen? Wenn nein, dann schicken Sie sie der Truppe hinterher, damit sie unterhalb der Mine einige Türme errichten. Diese dienen zum Schutz vor einer größeren Ansammlung von Paladinen, die bald angreifen wird. Ihr Todesritter ist eine exzellente Waffe gegen die Greifs. Er sollte sich unterhalb der Mine aufhalten, da der Angriff meistens von Osten aus erfolgt. Bauen Sie nun Ihr Lager auf. Sie können auch an der Küste weiter bauen, sollten sich aber mit einigen Türmen gegen die Greifs absichern. Während Sie sich gegen die ständigen Attacken der violetten und weißen Humans verteidigen, kämpfen Sie sich mit einer Streitkraft nach Süden vor. Mit mehreren, durch Infanteristen gesicherten Katapulten sollte es kein Problem sein, die Siedlung der „weißen" Humans zu zerstören. Die gegnerischen Gebäude und Türme an der Küste lassen Sie von Katapulten beschießen. An der Küste entlang dringen wir nach Süden vor. Unten angekommen, geht es nach Osten weiter. Mit den Paladinen dürften die Todesritter keine Probleme haben. Im Süden - umgeben von Wald - liegt ein Greifenhorst, den wir abfackeln. Von Norden und von Süden nähern Sie sich den vier Türmen des Gegners und vernichten diese. Nun weiter nach Süd-Osten, wo sich das Lager der violetten Menschen befindet. Dieses wird vollständig ausgelöscht (Bauernhöfe nicht vergessen!). Nach dieser Schlacht führen wir unsere Truppen gen Norden zur letzten Auseinandersetzung. In der Zwischenzeit haben die Peons die Mine im Süden geplündert und ein Haupthaus hingestellt. Wir rüsten auf und lassen einige Todesritter am östlichen Kartenrand nach Norden vorstoßen, wo sie an der Mauer plaziert werden und den Gegner angreifen. Der Rest der Armee attackiert nun von der Mitte her das Lager. Der Auftrag ist erfüllt, wenn Sie alle Gebäude des violetten Gegners und die Türme der Magier zerstört haben.

Level 12: Das Dunkle Portal

Auftrag:
- Dunkles Portal einnehmen
- Alle Menschen besiegen

Zuerst errichten Sie ein Sägewerk und eine Schmiede am Startpunkt in der nord-östlichen Ecke. Da es hier auf Schnelligkeit ankommt, unterstützen alle Peons die Aufbauarbeiten (Peons anklicken und dann das im Aufbau befindliche Gebäude). Sobald die Gebäude stehen, werden Katapultangriffskraft, Schildstärke sowie Angriffsstärke der Trolle und Grunzer erhöht. Unsere Arbeiter errichten nach Osten hin etwa drei bis vier Wachtürme. Achten Sie darauf, daß Ihnen 1.200 Gold-Einheiten für den Bau des Haupthauses verbleiben. Sind Ihre Kämpfer gestärkt? Ok, auf in den Kampf. Wenn die Katapulte die in der Nähe befindlichen Türme attackieren, wird sofort der Gegner auftauchen. Ihre Axtwerfer, Oger und die beiden Todesritter sollten die Angreifer abfangen können. Verfolgen Sie auf keinen Fall den Gegner, da Ihre Untertanen sonst unnötigerweise von den Türmen beschossen werden. Kämpfen Sie sich statt dessen nach Süd-Osten durch. Stellen Sie einige Grunzer und Oger als Verteidigung bei Ihren Türmen ab, da der Gegner später von Westen her angreifen wird. Sind alle Türme vernichtet, bringen wir unsere Peons mit Begleitschutz zur Mine im Süd-Osten. Errichten Sie dort ein Haupthaus, bauen Sie schnell Gold ab und plazieren Sie am Waldrand nach Westen hin einige Wachtürme, da hier ständig Greife Flugstunden nehmen. Einen Peon hinterlassen Sie bei der Schmiede und am Sägewerk. Sobald Sie genügend Gold besitzen, errichtet der Peon eine Reihe von Höfen entlang der Türme. Da Ihr Rivale hier später mit großen Kampfverbänden und vielen Ballistas auftauchen wird, sollten Sie mindestens (!) vier Wach- und drei Kanonentürme sowie eine Kaserne bauen. Weil sich in der Mine nicht sehr viel Gold befindet, müssen wir die Mine des Feindes erobern. Entscheiden Sie sich für die westliche Mine in der Nähe der „Türkisen". Da der Gegner viele Truppen in seinem Lager hat, ist dieser Angriff nicht unbedingt ein Kinderspiel. Bauen Sie bei der Mine zwei weitere Kasernen und erschaffen Sie ein starkes Heer. Zuerst vernichten die Katapulte die Bauernhöfe, dann die Türme und die angreifenden Feinde. Sie können alternativ mit den Randalier-Zwergen die Türme angreifen. Vernichten Sie die Burg und sichern Sie die Mine ab. Von Westen kommen Greife geflogen - Wachtürme sind also unentbehrlich. Errichten Sie ein Haupthaus, bauen Sie das Gold ab, verstärken Sie die Truppen und greifen Sie den Gegner im Süden an. Das Timing ist hier extrem wichtig: Einerseits sollten Sie so schnell wie möglich attackieren, andererseits lohnt sich eine Offensive erst an, wenn Ihnen eine ausreichend gewappnete Mannschaft zur Verfügung steht. Die Todesritter nehmen sich der Türme an, ziehen sich vor den Angreifern zurück und lassen diese in die bereitstehende Armee laufen. Erobern Sie das Lager der „Weißen", sichern Sie sich die Mine, bauen Sie am Fluß einige Wachtürme und besorgen Sie sich das Gold. Die verbleibenden türkisen Humans werden restlos vernichtet. Versammeln Sie Ihre Truppen am nord-westlichen Durchgang. Nachdem Sie einige Türme montiert haben, wagen Sie einen kurzen Vorstoß. Wenn Sie die Gegner herausgelockt haben, werden diese getötet und zum Gegenangriff übergegangen. Stellen Sie genügend Katapulte zur Verfügung. Setzen Sie Ihre Helden (z. B. DEATHWING) gegen die Kanonentürme ein, während die Katapulte die Wachtürme niederbrennen. Ihre beiden Todesritter, die Sie von Anfang an besitzen, sind eine wirkungsvolle Waffe gegen die Greifs, sollten aber ausreichend geschützt werden. Diese Todesritter greifen nun unten am Fluß das gegenüberliegende Ufer mit Wirbelstürmen an. Entweder im Süden oder im Norden errichten Sie nun einen Hafen und lassen die Todesritter den feindlichen Bohrturm in der Mitte der Karte vernichten. Der Gegner schickt nun ständig Schiffe, die Sie möglichst schnell versenken sollten. Versuchen Sie, mit einer Fähre auf der südlichen Insel zu landen. Setzen Sie auch Drachen ein, die zuvor die Türme vernichten. Sind Sie erst einmal auf der Insel, haben Sie das Schlimmste hinter sich. Zerstören Sie alle Gebäude und setzen Sie die Todesritter auf den Turm beim Dunklen Portal an. Beseitigen Sie vor der Landung die wenigen, dort befindlichen Gegner. Die Todesritter sind es auch, die von der südlichen Insel aus die nördliche Insel angreifen und dort alle Kreaturen vernichten.

Text: Christian Gottschow
Mega-Screenshots: Blizzard / Florian Müller
Karten-Nachbearbeitung: Petra Maueröder





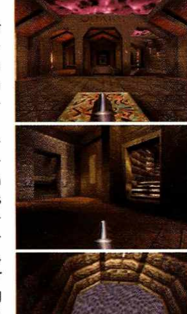
Geheimnisse der 1. Episode

Quake

Für das Vorzeigespiel im Sektor Action haben wir für Sie natürlich schon alle Geheimnisse der ersten Epsiode und ein paar hilfreiche Cheat-Codes ausfindig gemacht.

Nightmare Modus

Schon beim Start hat id Software ein nicht ganz leicht zu findendes Geheimnis eingebaut. Alte Hasen des Genres werden von dem fast unmenschlich schweren „Nightmare"-Modus wissen, der in Quake wie folgt gefunden werden kann: Laufen Sie durch einen beliebigen Durchgang, mit dem Sie sonst den Schwierigkeitsgrad definieren, und lassen Sie sich in die Levelauswahl beamen. Von hier aus nehmen Sie die Treppe, die zu einem kleinen Teich führt. Tauchen Sie nun ganz vorsichtig am Rand des Pools ins Wasser ein, und schwimmen Sie durch Drücken der Rückwärtstaste in eine kleine Vertiefung unter dem Eingangsweg. Sinken Sie tiefer, fallen Sie automatisch auf einen Holzbalken, der normalerweise nicht erreichbar ist.

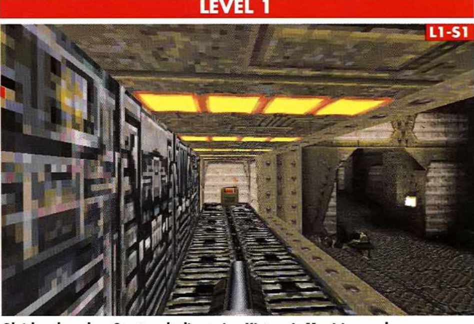






Laufen Sie den Steg entlang und durch die am anderen Ende sichtbare Öffnung in der Wand. Kurz bevor Sie durch das schon in einem gefährlichen Lavaton leuchtende Beamfeld treten, können Sie mit einem Schuß auf den Totenkopfring an der Wand einen Rätselspruch sichtbar machen, der auf das größte Geheimnis in Quake hinweist.

LEVEL 1



Gleich neben dem Startpunkt liegt eine Kiste mit Munition verborgen.

LEVEL 1

L1-S2



Um 100 Punkte Extralebensenergie zu ergattern, springen Sie einfach in das Wasser unter der Brücke und folgen dem Flußverlauf bis zur Insel.

L1-S3









Die begehrte Quad-Damage bekommen Sie, wenn Sie erst den Monitor in der Säule unter Beschuß nehmen und dann den zweiten an der Wand.

L1-S4







Die doppelläufige Flinte erlangen Sie auf folgende Art: schließen Sie mit dem Schalter die Brücke über dem Säurebad. Laufen Sie nun bis zur Mitte der Brücke und schießen Sie auf den Schalter links. Die daraufhin geöffnete Geheimtür enthält die durchschlagskräftige Waffe.

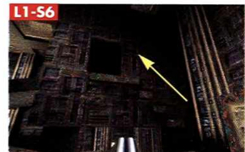
L1-S5





Auf dem Weg nach unten kann rechts noch ein Geheimgang geöffnet werden. Diese Abkürzung führt ebenfalls zur Quad-Damage.

L1-S6

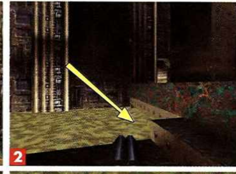




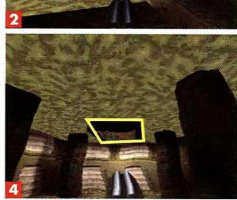
Haben Sie den aus der Dunkelheit herausschießenden Bösewicht erwischt, können Sie durch eine schwer zu erkennende Treppe sein Versteck betreten.

L1-S7







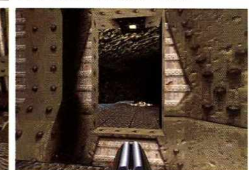




Mit dem hinter dem Pfeiler verborgenen Biosuit steigen Sie nach einer 180°-Drehung in die ätzende Brühe und schwimmen den unterirdisch verlaufenden Kanal entlang. Nach kurzer Zeit erreichen Sie eine Öffnung, hinter der Sie eine Rüstung und andere nützliche Sachen finden.

L1-S8



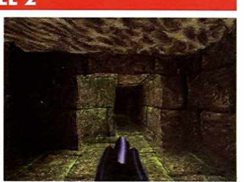


Eigentlich kein richtiges Geheimnis - im Deathmatch jedoch von Vorteil - kurz vor Ende des Levels ist rechts eine Geheimtür versteckt.

LEVEL 2

L2-S1





Gleich zu Beginn des Levels springen Sie ins Wasser. Auf der rechten Seite befindet sich nun eine Wand, die sich aufschießen läßt.

L2-S2

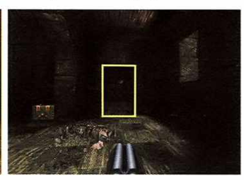




Ein Schuß auf das Zeichen öffnet den tieferliegenden Durchgang.

L2-S2

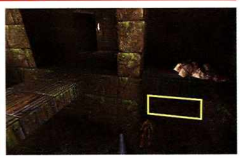




Laufen Sie gegen den auffälligen Stein, so wird rechts eine Tür sichtbar.

LEVEL 3





Ein Schuß auf die unter dem Oger liegende Wand erschließt ein weiteres Secret.





Schwer zu finden, der Unsichtbarkeitsring: tauchen Sie an der markierten Stelle.



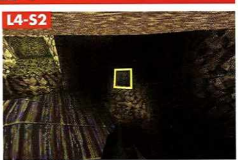




Sie haben sich auch schon gewundert, wie wohl die lästigen Oger auf die Plattformen in schwindelnder Höhe gekommen sind? Ein Schuß auf die Wand hinter der gelben Rüstung offenbart ein Beamfeld, das Sie direkt auf die Holzplattformen bringt. Hier warten ein paar nützliche Dinge...

LEVEL 4

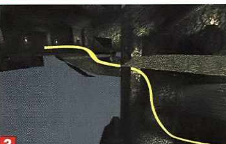


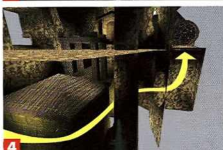


Im linken Bild müssen die beiden Knöpfe unter Beschuß genommen werden. Rechts liegt unterwasser ein geheimer Eingang verborgen.









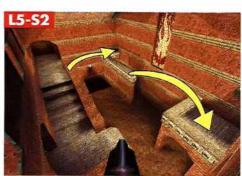
Um in einen versteckten Level zu gelangen, müssen Sie alle Bodenplatten ablaufen und die beiden Knöpfe über den Säurebecken drücken. Dann tauchen Sie erneut in den großen See hinab, um an der markierten Stelle das Beamtor zu betreten.

LEVEL 5





Am Anfang dieses Levels sollten Sie wieder einmal ins Wasser abtauchen, an der markierten Stelle befindet sich ein geheimer Eingang.





Das zweite Secret in diesem Level (linkes Bild) können Sie nur durch geschicktes Springen erreichen. Das dritte Secret befindet sich ganz knapp nach dem langen (sehr langen) Aufzug. Wenn Sie sich dort in die Grube fallen lassen, gelangen Sie in diesen Raum (rechts). Auf die Wand schießen.





Im linken Bild sehen Sie das vierte Secret des fünften Levels. Springen Sie einfach gegen den Kerzenhalter, um die Tür im hinteren Teil des Raums zu öffnen. Beamfelder lassen sich auch von der anderen Seite durchschreiten. In diesem Beispiel (rechtes Bild), warten viele schöne Gegenstände auf Sie...

LEVEL 6



Schießen Sie auf den Knopf unter der Fackel. Die scheinbar nach obenführende Treppe zu Ihrer Linken klappt daraufhin nach unten weg und gibt einen Zugang frei, der unter der eigentlich ins Nichts führenden Tür liegt. Betreten Sie diesen und lesen Sie bei Secret 3 weiter.







Laufen Sie den Gang entlang und an der Kreuzung geradeaus, bis Sie an der Wand angelangt sind. Drehen Sie sich nach rechts, sehen Sie nach oben. Das dort sichtbare Quake-Symbol beschießen Sie und fahren mit dem daraufhin erscheinenden Aufzug nach oben. Dort wartet ein Quad-Damage.





Im Geheimraum von Secret1 warten Sie, bis die Treppen wieder hochklappen.







Um zu dem geheimen Beamfeld hinter der grausamen Falle zu gelangen, müssen Sie dieser einmal entronnen sein. Kehren Sie danach wieder zu ihr zurück, ist es möglich, der Spickerwand auszuweichen und hinter dieselbe zu gelangen. Dort wartet ein Beamfeld auf Sie...

LEVEL 8





Schnappen Sie sich den Ring of Protection und schwimmen Sie durch die Lava.





Nahe dem Ausgangsbeamtor des Geheimlevels liegt noch eine Tür verborgen.

Geheime Codes

Wieder einmal sind geheime Tastencodes ins Spiel integriert worden. Diese müssen über die in Quake enthaltene Konsole eingegeben werden. Aufrufen können Sie diese entweder mit der unter der „**ESC**"-Taste liegenden „^"-Taste oder über das Menü Optionen => Konsole.

CODE	WIRKUNG
NOTARGET	Sie werden für die Monster unsichtbar.
GOD	Sie werden unverwundbar.
IMPULSE 9	Sie bekommen alle Waffen - voll aufgeladen!
NOCLIP	Mit diesem Code schalten Sie die Kollisionsabfrage aus. Die Tasten „**D**" und „**C**" variieren Ihre Höhe.
FLY	Die selben Möglichkeiten wie bei NOCLIP, nur daß die Kollisionsabfrage aktiv bleibt.
KILL	Sollten Sie sich in einer ausweglosen Situation befinden, beendet dieser Befehl Ihr Spielerdasein.
IMPULSE 11	Sie bekommen die Runen - eine für jede Anwendung.
IMPULSE 255	Sie aktivieren den Quad-Damage-Modus

Erste Hilfe und Tips für Einsteiger

Afterlife

Damit Ihr kleines Paradies nicht bereits in der Anfangsphase Defizite einführt, hier die wichtigsten Grundlagen.

- Himmel und Hölle sollten anfangs möglichst klein und überschaubar gehalten werden. Zuerst Zonen optimieren, dann expandieren.
- Errichten Sie niemals mehr Straßen als unbedingt erforderlich. Gleiches gilt für Portale, Topien, Trainings-Center usw!
- Bauen Sie immer nur so viele „Fates", wie Sie überblicken und bequem ausbalancieren können. Optimal eingestellte Gebäude werden rasch größer, so daß sich die Zahl der zu kontrollierenden Strukturen allmählich reduziert. Kontrollieren Sie über einen längeren Zeitraum hinweg die „Balance"-Anzeige und justieren Sie auf jeden Fall manuell.
- Lassen Sie Platz zum Ausbau einer Region: Beginnen Sie mit jeweils einer 2x2-, 3x3- und 3x4-Zone für jede Farbe. In der Hölle können Sie einzelne Farben auf 6x6-Areale konzentrieren.





Mit diesem „Grund-Layout" können Sie sich eine gute Ausgangs-Situation für „optimale" Himmel und Höllen erschaffen.

- Verzichten Sie auf Banken und die dazugehörige Kreditaufnahme.
- Keine Panik, wenn Ihr Budget bei Schwierigkeitsstufe „Easy" von 10 Mio. Himmelspfennigen auf 2 Mio. oder noch weniger absinkt. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie sich in der Nähe der Gewinnschwelle befinden.
- Karma-Stationen müssen per Schiene mit einem Karma-Portal verbunden werden; auch hier ist auf eine große Entfernung zu den Zonen achten.

Trouble-Shooting

Aria und Jasper beschweren sich über „Schwingungen" („vibes")
Himmels-/Höllen-Pforte sollten im größtmöglichen Abstand zu Zonen plaziert werden. Idealerweise befinden sich Karma-Stationen direkt neben den Portalen, um die negativen Schwingungen zu „bündeln". Äußerst effektiv sind auch die „Gifts", die Ihnen bei bestimmten Einwohnerzahlen (z. B. 500.000 Seelen) kostenlos zur Verfügung gestellt werden. Stellen Sie mit der Übersichtskarte fest, wo sich ungünstige Schwingungen (rot) konzentrieren und entlasten Sie diese Gegend durch das Aufstellen eines „Gifts". Topien postieren Sie grundsätzlich in der Mitte eines Wohngebiets.

Günstige Schwingungen:
■ Topien ■ Ausbildungs-Zentren („Training Centers")
■ Größere Gebäude, die gut ausbalanciert sind ■ „Gifts"

Ungünstige Schwingungen:
■ Siphons ■ Portale ■ Karma-Stationen ■ Karma-Strecken
■ Kleine und mittlere Gebäude, die schlecht ausbalanciert sind

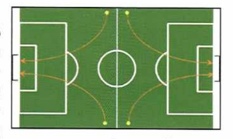
Wie baue ich „good roads" bzw. „bad roads"?
Himmel: Kurze, gerade Straßen, kompakte Anordnung der Zonen.
Hölle: Lange, verschlungene Straßen, Zonen über das Gelände verstreuen.

Petra Maueröder ■

FIFA Soccer 96

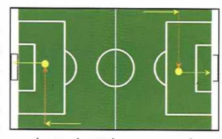
Grundsätzlich sollte man immer aus der Sicht 1 (Fernsehkamera) spielen, da diese die größte Übersicht garantiert. Die Aufstellung, mit der sich die folgenden Tips am besten ausführen lassen, ist 4-3-3 zusammen mit der Taktik „Weitschuß" oder „Angriff".

DAS ZARAGOZA-TOR



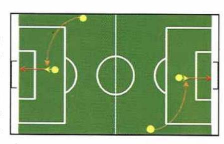
Um ein solches Tor zu erzielen, muß man einen seiner Mittelfeldspieler zu einem der gelben Punkte (siehe Skizze) bewegen und einen diagonalen Paß Richtung gegnerisches Tor schlagen. Während sich der Ball im Flug befindet, muß man ihn mittels „Banane" zum gewünschten Ziel (immer noch das Tor) steuern. Je nach Stärke des Torhüters wird nun die Bombe einschlagen - im schlimmsten Fall muß man mit dem Mittelstürmer abstauben. Diese Technik funktioniert auch bei Freistößen.

DIE LEHRBUCH-FLANKE



Ein Flügelspieler bricht über seine Seite in Richtung Eckfahne durch und gibt etwa auf Höhe des Elfmeterpunkts eine hohe Flanke zum mitgelaufenen Mittelstürmer. Den Mittelstürmer nun aber nicht anwählen, sondern nur den Schußknopf drücken und „links" oder „rechts" als Richtung angeben. Wenn der Abstand zum Tor stimmt, hat der Torwart keine Chance! Ist der Abstand zu groß, so wird das Leder problemlos gehalten; ist er zu klein, segelt es am Tor vorbei. Also: häufig trainieren!

DIE HINEINGEDREHTE FLANKE



Die Flanke wird zunächst wie beim Zaragoza-Tor geschlagen, aber während dem Flug des Balls muß dieser vom Tor weggelenkt werden. Nun den Mittelstürmer anwählen und mit dem Schußknopf einen Treffer per Flugkopfball oder Direktabnahme erzielen.

Daniel Boller ■

Terminator: Future Shock

Eher um eine „nette Spielerei" als um einen nutzbringenden Cheat handelt es sich bei folgendem Trick. Wenn Sie sich auf einer Außenmission befinden (z. B.: Level 1), zielen Sie mit irgendeiner Waffe (am besten: Uzi, Maschinengewehr) auf den Mond und nehmen ihn unter Beschuß. Nach ein paar wehleidigen „OW!" wird der Mond nach 20 bis 30 Schuß vom Himmel fallen.

Robert Hoffmann ■

Deathkeep

Geben Sie folgende Codes bitte während des Spiels ein:

CODE	EFFEKT
LEBUZ	Sie können fliegen
LEOLD	Sie erhalten Erfahrungspunkte
LEGEO	Sie bekommen die gesamte Karte
LENEE	Sie werden unverwundbar
LEHAT	Unendlich viele Zaubersprüche
LESKP	In den nächsten Level
LEPIK	Sie erhalten einen Schlüssel

Drücken Sie **SHIFT** und die linke Maustaste auf ein Auge des Gargoyles im Hauptmenü. Sie gelangen Sie in jeden Level, inklusive der Bonus-Level.

Abuse

Starten Sie das Spiel mit **ABUSE -EDIT** und drücken Sie, wenn Sie sich im Spiel befinden, **SHIFT+Z**. Der Cursor muß dabei im Fenster zu sehen sein. Starten Sie Abuse mit **TAB** und Sie unverwundbar.

Georg Bayer ■

Descent 2



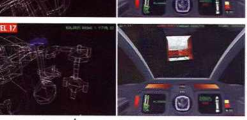
Im großen Hauptraum, in dem sich auch der Guide-Bot aufhält, befindet sich an der rechten Wand hinter einer Geheimtür der Teleporter.



Nach der Aufnahme des gelben Schlüssels fliegen Sie, wie auf der Karte beschrieben, in den Power-Ups-Raum. In der Decke befindet sich eine Geheimtür.



Hinter der zweiten blauen Tür ist eine Geheimtür mit vier Raketen. Um zum Teleporter zu gelangen, schießen Sie rechts eine zweite Geheimtür auf.



Über den Raum mit dem Ausgang gelangen Sie in einen langen Gang. Dieser mündet schließlich in einem weiteren Raum. Dort befindet sich rechts in einer Nische ein Monitor: zerstören Sie ihn! Jetzt öffnet sich die vordere Wand der Nische, und Sie gelangen in einen Raum, an dessen Ende sich eine Geheimtür befindet. Hier ist auch der Teleporter.

Roland Messerschmidt ■

POLE-POSITION:

FRAGE: Ich werde wegen „verbotenem Tuning" gesperrt, obwohl ich in dem entsprechenden Menü alles ausgeschaltet habe. Was mache ich falsch?

ANTWORT: Sie haben wahrscheinlich auf dem Motorenprüfstand einen größeren Hubraum als 3.000 ccm eingestellt. Da jedoch nur 3.000 ccm erlaubt sind, werden Sie wegen „verbotenem Tuning" gesperrt.

TIP: In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen verraten, daß Sie in der Datei **F1.CFG** den Parameter **Cheats** eintragen sollten. Wenn Sie dies getan haben, können Sie nun die Kasse klingeln lassen. Mit **SHIFT+M** erhöhen Sie Ihr Vermögen! Das sollte man allerdings nicht übertreiben.

ELISABETH I.

FRAGE: Warum kehrt das Spiel Elisabeth I. zum Anfangsbildschirm zurück, wenn ich zum Piraten werde und es zu einer Schlacht kommt?

ANTWORT: Bitte rufen Sie im Verzeichnis **Elisabet** die Datei **SETVM.BAT** auf. Nun verwendet Elisabeth I. virtuellen Speicher. Es sollten keine Abstürze mehr auftreten.

Spiele ich Elisabeth I. etwas länger, geht das Spiel nach ca. zehn Minuten zum Anfangsscreen zurück.

TIP: Sie haben einen Computer mit 8 MB Arbeitsspeicher und in Ihrer **AUTOEXEC.BAT** das Programm **SMARTDRIVE** installiert. Bitte entfernen Sie den Treiber, da Elisabeth I. volle 8 MB RAM benötigt.

Um möglichst schnell eine Gesandschaft zu bekommen, sollten Sie vorzugsweise mit kleineren Städten im Norden (z. B.: Edinburgh oder Hamburg) handeln. Allerdings benötigen Sie, da der Gesandtenjob recht anstrengend ist, ein gewisses Ansehen in der jeweiligen Stadt bzw. bei der Queen und ein Mindestkapital.

Coupon Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

- ❑ Cheatprogramm
- ❑ Spiel
- ❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ◯ teilnehmen ◯ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler



EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 9/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon **(zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM)** an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 9/96

○ **DISKETTE** ○ **CD-ROM**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

❑ Ja
❑ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

❑ bis zu einer Woche
❑ länger als eine Woche
❑ länger als drei Wochen
❑ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

❑ Ja, Ausgabe ____
❑ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen? Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ____

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

❑ Ja
❑ Nein

Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg



PC Games CD-ROM 09/96



Als wir kürzlich ein neues Utility auf unseren Redaktions-PCs installiert hatten, trauten wir unseren Augen nicht: ohne eine einzige Mark für neue Hardware auszugeben, hatten wir alle plötzlich schnellere Rechner unter dem Tisch stehen. Der Name dieses kleinen Wunderprogramms, das Sie übrigens sofort von der PC Games-CD-ROM installieren können, ist Display Doctor - und dahinter verbirgt sich nichts anderes als ein völlig neuer VESA-Grafiktreiber. Die Geschwindigkeitssteigerungen, die Sie durch die Installation von Display Doctor bei SVGA-Spielen erreichen können, liegen im zweistelligen Prozentbereich. Getestet haben wir den Treiber mit den bekanntesten 3D-Spielen - und das Ergebnis war verblüffend: auf einem Pentium 166 mit ELSA Winner-Grafikkarte lief Quake fast mit der doppelten Frame-Rate ab! Versuchen Sie es selbst - welcher Unterschied sich bei Ihnen ergibt, können wir leider nicht voraussagen. Der Display Doctor ist natürlich nicht das einzige Highlight auf unserer CD-ROM. Insgesamt konnten wir diesmal 13 Demos für Sie zusammentragen, wir präsentieren Ihnen den zweiten Teil von Markus Krichels E3-Reportage, und die Anzahl der Lesereinsendungen ist auf immerhin 30 gestiegen. Eine kleine Premiere sind auch die Kommentare, die unser Leserbriefonkel Rainer Rosshirt (der „Mann am Leser") für die Programmeinsendungen erstellt hat. Möchten Sie auch wissen, was Rainer zu Ihrem Programm meint? Dann sollten Sie sich ebenfalls an unserer Aktion beteiligen.



Thomas Borovskis

D

Inhalt

Demos

Bugfixes/Updates

Special



Und so gehen Sie vor

Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips & Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis:

Der Computec Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellstenVirenscanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen, unentdeckten Viren kann eine Infektion aber nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

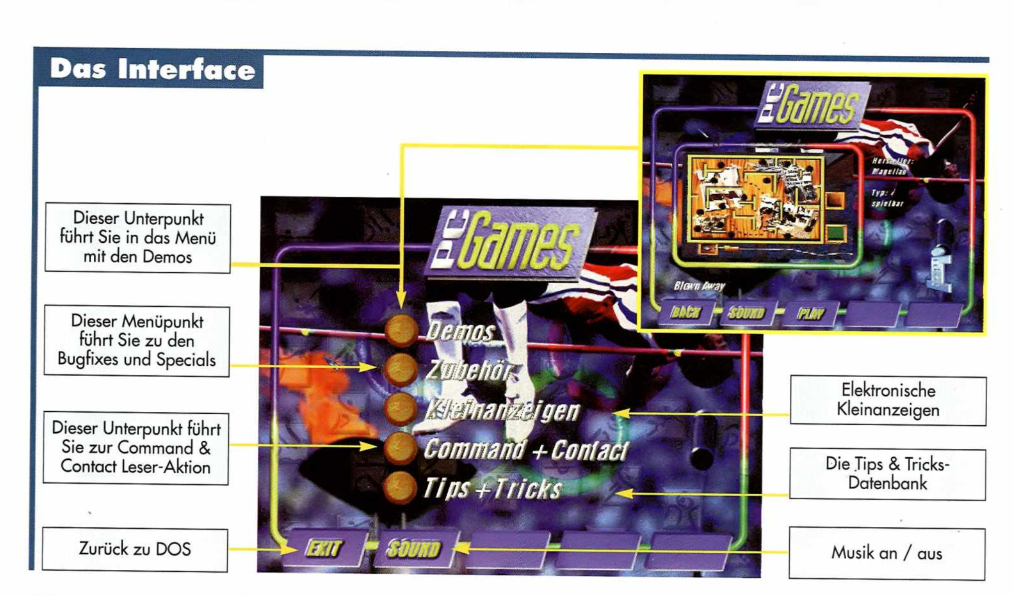


„Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!"

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START.EXE" doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus. Folgende Programme ließen sich in unserem Test nur nach Ausführen der Funktion „Computer im MS-DOS-Modus starten" ausführen:

Jagged Alliance - Deadly Games
Shattered Steel
Pinball 3D-VCR

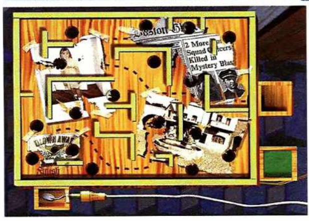
Das Interface





DIE DEMOS

Blown Away



Etliche internationale Auszeichnungen wurden diesem Multimedia-Spektakel zuteil, das von Magellan Intertainment komplett ins Deutsche übersetzt und synchronisiert wurde. Filmreife Special-Effects, professionelle Schauspieler, hochqualitative Fullscreen-Videos und sage und schreibe 24 knifflige Rätsel stellen für ambitionierte Tüftler eine spannende Herausforderung dar. Die interaktive Slide-/AVI-Show zeigt Ihnen einige Spielausschnitte.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 3.1/Windows 95

Boong?! - Die „ultimatiefe" Fußballsimulation

Die bislang eher unbekannte Bletchley Group bläst zum Großangriff. „Boong?! - Die ultimatiefe Fußballsimulation" möchte die etablierten Vertreter des Genres (Bundesliga Manager Hattrick, Hattrick, Anstoß) auf die hinteren Tabellenplätze verweisen. Ausgestattet mit einer starken Verteidigung (kinderleichtes Gameplay), einem offensiven Mittelfeld (angenehme Benutzerführung) und einem todgefährlichen Sturm (treffsicherer Humor) versucht Boong?!, eine neue Rangordnung zu erschaffen. Boong?! wird fast komplett mit der Maus bedient. Im Unterschied zur Vollversion sind bei der spielbaren Demo Auswahlmöglichkeiten, Ereignisse und Spielzeit begrenzt. Sechs Managertypen und vierzig Teams stehen zur Wahl. BOONG?! startet mit der Übersicht zur ersten Pokalrunde und zeigt Ihnen die ausgelosten Begegnungen. Im Lauf der Saison finden Sie an dieser Stelle die Tabelle und den aktuellen Spielplan für die Saison 1996/97. Mittels der Bedienerleiste rechts wählen Sie zwischen den einzelnen Bereichen. Gehen Sie am besten zuerst in den Abschnitt „TRAINING". Hier finden Sie „Ihr" Dream Team. Sie können die Aufstellung ändern,





die Spielweise festlegen und die Namen der einzelnen Teammitglieder editieren. Auf der zweiten Seite stellen Sie die Trainingseinheiten ein. Falls Sie einen Assistenten einstellen, können Sie diese Aufgaben delegieren. Dazu gehen Sie zum „SCHREIBTISCH": Der Personal-Ordner enthält eine Übersicht der derzeit verfügbaren Angestellten. In der DEMO gibt es - mit Ausnahme des Co-Trainers - ein festes Team an Mitarbeitern. Eine Tages- und Gesamtbilanz ermöglichen Ihnen, die Übersicht über Ihre finanziellen Verhältnisse zu wahren. Eine Ihrer wichtigsten Einnahmequellen ist die Werbung im Bereich „EREIGNISSE". Ihr Verein hat acht Werbebanden und das Trikot zu bieten. Die Angebote der Werbepartner richten sich u. a. nach Laufzeit und Tabellenplatz. Im Bereich „EREIGNISSE" findet auch der Spielertransfer statt. Dieser ist begrenzt auf drei Besuche und maximal zwei Transaktionen pro Spieltag.
Das „STADION" wird in der DEMO fest vorgegeben. Bauliche Veränderungen sind nicht möglich. Trotzdem ist dieser Abschnitt sehr wichtig, denn hier kaufen und verkaufen Sie bei Heimspielen Fanartikel und rindfleischfreie (?) Würstchen. Auch ein Blick in die VIP-Lounge und auf die Cheerleader kann sich lohnen. Wenn Sie alle Deals beendet und Ihre Mitarbeiter ausführlich begutachtet haben, wird es Zeit, zum „SPIEL" zu kommen. Vor dem Anpfiff sollten Sie einen Blick auf den Schiedsrichter werfen und eventuell Ihre Spielweise auf ihn einrichten. Das Spiel selbst starten Sie mittels des Buttons „1.Halbzeit". Danach sind Ihre Einflußmöglichkeiten bis zum Spielende, wie die eines jeden Managers oder Trainers, relativ begrenzt (Button: Wechseln).

Technische Hinweise: die vorliegende DEMO ist auf eine Saison begrenzt. Als Auflösung gibt es nur 256 Farben. Bitte stellen Sie im CONFIG-Verzeichnis NICHT „HI" ein, denn sonst müssen Sie die BOONG.INI ändern. Die in der Demo nicht vorhandenen Features werden im Testbericht vorgestellt. Bei Fragen, Problemen, Anregungen: Telefon (D) 0172/4 35 00 07, Fax: 0725/32 24 50 oder Anguilla direkt: Telefon: 001/809/4 97 58 89, Fax: 001/809/4 97 58 87
Internet: www.asi.com/ai

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, Windows 3.1 oder Windows 95, 8 MB RAM

Bud Tucker in Double Trouble



Eine erweiterte, voll spielbare Demo-Version des Adventures im LucasArts-Stil bietet Ihnen noch mehr Einblicke in die skurrile Welt des Möchtegern-Helden Bud Tucker. Das herrlich „altmodische" Spiel mit Inventory, VGA-Grafik, jeder Menge schlagfertiger Dialoge nebst gekonnter Synchronisation und intelligenten Puzzles macht Hoffnung auf einen adäquaten Nachfolger von Simon 2, Monkey Island & Co. Zur Bedienung des Spiels brauchen Sie lediglich eine Maus. Die großen Icons in der unteren Bildschirmhälfte stehen für alle Aktionen, welche die Hauptfigur ausführen kann. Wenn Sie im Gespräch mit anderen Personen sind, wählen Sie einen Satz durch einfaches Anklicken. Der Rest erklärt sich quasi von selbst.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-50, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus

Chaos Overlords



Unter Windows 95 kämpfen Sie in einem mörderischen Bandenkrieg in einer futuristischen Metropole. Das überaus komplexe Strategiespiel von New World Computing spielt insbesondere im Multiplayer-Modus (bis zu sechs Spieler im Netzwerk) seine Stärken aus und fasziniert neben der intuitiven Steuerung mit stimmungsvoller SVGA-Grafik (640 x 480 Bildpunkte/TrueColor). In dieser Demo können Sie das Szenario „Kill 'em All" 52 Runden lang spielen. Die ausführliche Help-Datei führt Sie in das Spiel und seine Bedienung ein und hilft bei technischen Problemen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

Citizens



Probieren Sie schon jetzt das Programm mit der vermutlich originellsten Spiel-Idee dieses Jahres aus! Als „Schutzengel" kontrollieren Sie jeden einzelnen Bewohner der Stadt Backwater und lösen durch die sorgfältige Dosierung von „Gefühlen" (z. B. Hunger) die zunehmend komplexer werdenden Aufgabenstellungen. Zu den besonderen Features des Programms gehört die drollige Cartoon-Grafik. Anhand der Spielfigur Fred Burgermann geleiten wir Sie im folgenden kurz durch das Spiel.

Demo-Tutorial

Aufgabe 1: Fred geht Essen
Zunächst müssen Sie Fred ausfindig machen. Klicken Sie das Ansichts-Icon an (unten rechts) und wählen Sie anschließend Fred aus der Charakter-Leiste (linker Bildschirmrand) aus. Der Bildschirmausschnitt wird sich um Fred zentrieren, und Sie sehen, was er augenblicklich macht. Falls Fred schläft, klicken Sie einfach auf den „Increase Hunger"-Button und anschließend auf Fred. Jetzt sollte er eigentlich aufstehen, um sich etwas Eßbares zu besorgen.

Versuchen Sie, mit den verschiedenen Trieben und Bedürfnissen des Charakters zu experimentieren: Setzen Sie Freds Hungergefühl auf ein Maximum, so wird er sich sofort in eine Burger Bar begeben, um Essen zu fassen. Jetzt setzen Sie Freds Gier („Greed") nach oben, die rote Anzeige für die Gier wird steigen. Erhöhen Sie diesen Wert so lange, bis Gier der zweithöchste Balken neben dem Hunger ist. Dies läßt die Gier zu Freds zweitwichtigstem Verhaltenskriterium werden. Fred empfindet jetzt Hunger und Gier - deshalb wird er seine Meinung ändern und statt der Burger Bar lieber das „Greasy Joe's" aufsuchen, wo die Portionen so groß sind, daß einem nach jedem Besuch fast der Darm platzt. Setzen Sie hingegen Freds Freigebigkeit („Generous") nach oben, so wird er sich vielleicht ein anderes, feineres Lokal aussuchen. Bedenken Sie allerdings, daß diese Restaurants erst um die Mittagszeit (12:00) ihre Tore öffnen und ein Charakter über ein gesichertes Einkommen verfügen muß, um sich ein Essen dort zu leisten. Die Öffnungszeiten von Gebäuden können Sie übrigens in der „Building-Section" des Backwater-Buchs (Icon in der rechten unteren Bildschirmecke) nachschlagen.

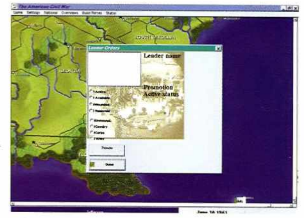
Aufgabe 2: Freizeit-Gestaltung
Fred soll sich jetzt seine Freizeit mit einer unterhaltsamen Beschäftigung vertreiben. Möglichkeiten dazu gibt es viele: beispielsweise das Casino, den Backwater Park, die Spielhalle oder das Museum. Erhöhen Sie also Freds Freizeit-Bedarf (Leisure) und kombinieren Sie diese mit verschiedenen anderen Bedürfnissen. Versuchen Sie, möglichst viele Erholungs-Gebäude mit dieser Methode zu entdecken und stellen Sie sicher, daß Fred mindestens eines von Ihnen besucht.

Aufgabe 3: Der Mensch ist ein soziales Wesen
Jetzt dürstet es Fred nach menschlicher Gesellschaft. Versuchen Sie, auf eigene Faust herauszufinden, welche Triebe Sie bei Fred erhöhen oder vermindern müssen, um seinen - ähem - Geschlechtstrieb zu steigern.

Aufgabe 4: Aller Tage Abend
Jetzt müssen Sie Fred nach Hause schicken. Versuchen Sie, ihn träge und faul werden zu lassen, damit auch diese Aufgabe erfüllt ist.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Civil War



Für Freunde reinrassiger Strategiespiele haben Interactive Magic und deren deutscher Partner Software 2000 gerade ein neues Bürgerkriegs-Spiel in der Mache. Civil War glänzt durch seine schöne grafische Präsentation, vor allem aber durch Detailtiefe. Die Spielzeit der Demoversion ist auf 15 Minuten begrenzt. Wenn Sie die folgenden Schritte befolgen, werden Sie das Spielprinzip schnell verstehen:

Demo-Tutorial

- Zu Spielbeginn haben Sie im Setup-Screen die Möglichkeit, verschiedene Einstellungen vorzunehmen. Stellen Sie bitte die folgenden Werte ein: „IN VIEW" und „HISTORICAL" unter Leadership Ratings und „HISTORICAL" unter Slave Status.
- Nachdem Sie über den Fall von Missouri benachrichtigt worden sind und mit „Done" quittiert haben, bringen Sie mit einem Linksklick auf den „MAP"-Button die Übersichtskarte auf den Bildschirm. Auf der Übersichtskarte werden Gebiete in der Hand der Union blau, Gebiete unter der Kontrolle der Konföderierten grau und neutrale Gebiete weiß umrandet dargestellt.
- Klicken Sie auf der Übersichtskarte das Gebiet ganz oben rechts an. Ihre Hauptstadt Washington wird nun auf der Hauptkarte sichtbar.
- Rechtsklicken Sie auf das rechteckige Einheiten-Symbol in unmittelbarer Nähe von Washington. Ein Fenster mit einer Truppenliste wird aufgehen. Rechtsklicken Sie in diesem Fenster das Feld „Washington", um das City-Order-Fenster (Stadtbefehle) zu öffnen. Das City-Order-Fenster zeigt Ihnen die Truppen- und Verteidigungsstärke der Stadt an. Erhöhen Sie die Zahl der Fortifications (Befestigungsanlagen) auf 5. Klicken Sie anschließend OK.
- Rechtsklicken Sie erneut auf das Einheiten-Symbol von Washington. Diesmal rechtsklicken Sie anschließend allerdings nicht das Wort Washington, sondern das Flaggensymbol („Potomac"). Das Army-Order-Fenster öffnet sich. Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor: Supply Priority - „High"; Army Objective - „Fredericksburg"; March Mode - „Normal"; Combat Stance - „Advanced".
- Wählen Sie jetzt aus der oberen Menüleiste NATIONAL und CITY PRODUCTION. Im CITY-PRODUCTION-Fenster sehen Sie die Waffen, die in jeder Stadt auf Ihrer Karte produziert werden. Setzen Sie die Produktionswerte für Washington auf 1.000 für „SPRINGFIELDS" und 32 für „PARROT GUNS". Sobald Sie genügend Leute in dieser Stadt haben, werden Ihre Truppen diese Waffen aufnehmen. Klicken Sie auf DONE.
- Wählen Sie aus dem Menü SETTINGS den Eintrag HIDDEN ENEMY. Damit werden auch die feindlichen Einheiten sichtbar. Eine der feindlichen Einheiten in der Nähe von Washington trägt als Aufschrift eine römischen Eins und drei Punkte darüber - was darauf hinweist, daß es sich dabei um die erste Division des Feindes handelt. Rechtsklicken Sie Ihre Einheiten bei Washington und linksklicken Sie anschließend die HUNTER-Einheit, um diese auszuwählen. Der Name HUNTER erscheint am unteren Bildschirmrand. Linksklicken UND ziehen Sie die Einheiten bei Washington langsam auf die Feindeinheit. Sobald Sie ein Pfeilsymbol über der Einheit sehen, lassen Sie die linke Maustaste los.
- Wiederholen Sie dieselbe Prozedur mit den Einheiten von TYLER. Sie haben soeben zwei Einheiten gegen den Feind geschickt.
- Wählen Sie aus dem OVERVIEW-Menü den Eintrag ARMY OVERVIEW aus. Das aktive Fenster zeigt Ihnen alle Landeinheiten an, die Sie befehligen können. Natürlich haben Sie noch mehr Einheiten, als hier angezeigt werden, die restlichen befinden sich aber im Dienst von Städtegarnisonen.
- Wählen Sie aus dem NATIONAL-Menü den Unterpunkt GENERAL FORCE STATUS, um eine Liste aller aktiven Truppen und stationierten Garnisonseinheiten einzusehen.
- Rechtsklicken Sie Ihre Einheit gleich südwestlich von Washington. Da diese Einheit sich nicht in einer Truppenansammlung (siehe Washington) befindet, können Sie diese direkt mit einem Rechtsklick aktivieren. Klicken Sie auf VIEW BRIGADES, um die dem Anführer unterstehenden Brigaden einzusehen. In diesem Fenster können Sie seine Truppen dann mit neuen Waffen ausstatten - falls vorhanden. Kehren Sie ins vorherige Fenster (CORPS ORDER) zurück und klicken Sie auf DONE.
- Wählen Sie aus dem Hauptmenü GAME und EXECUTE. In dieser Phase bewegen sich Ihre Einheiten, und die Kämpfe werden ausgetragen. Neue Vorräte sind danach ebenfalls erhältlich. Klicken Sie auf OK.
- Betrachten Sie den Kampf um FORT MONROE, VIRGINIA. (Es kann erforderlich sein, mehrmals auf OK zu klicken, bevor Sie einen Kampf beobachten können). Wenn Sie die Kampfstärke Ihrer Armee festgelegt haben (LOW oder SKIRMISH), klicken Sie auf EXECUTE, um die Schlacht durchzuführen.
- Nachdem der Kampf entschieden wurde, können Sie sich eine genaue Analyse anzeigen lassen.
- Mit den grundlegenden Spielelementen sind Sie jetzt vertraut. Experimentieren Sie nach Lust und Laune mit den anderen Möglichkeiten, um mehr über Civil War zu lernen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Win 3.x/95

Jagged Alliance - Deadly Games



Zu den strategischen Highlights des Jahres 1995 gehört eindeutig Jagged Alliance von Sir-Tech. Hinter der pixeligen VGA-Fassade verbergen sich nervenaufreibende Söldner-Gefechte im Dschungel einer kleinen Insel. „Deadly Games" ist die Multiplayer-Variante dieses Klassikers und bietet u. a. Modem- und Netzwerk-Funktionen sowie zusätzliche

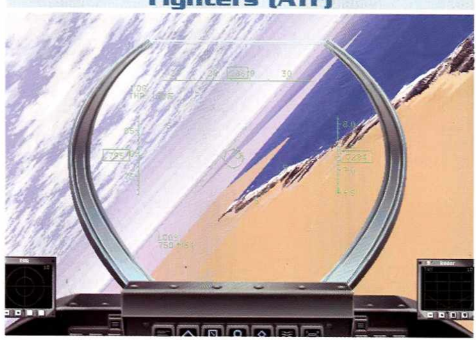
Waffen und sogar einen Level-Editor. Da bei Deadly Games auf der letzten PC Games CD-ROM eine Datei fehlerhaft war, veröffentlichen wir diese selbstlaufende Demo ein zweites Mal.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM

Wichtiger Hinweis für Windows-95-Benutzer: Da es beim Starten dieses Programms unter Windows 95 zu Abstürzen kommen kann, sollten Sie vor der Installation Ihren Computer im MS-DOS-Modus starten.



Jane's Advanced Tactical Fighters (ATF)



Der inoffizielle Nachfolger zum SVGA-Überflieger US Navy Fighters von Origin/Electronic Arts läßt vor allem Besitzer von High-End-Pentiums abheben. Die in Zusammenarbeit mit dem renommierten Fachverlag Jane's realisierte Profi-Flugsimulation gewährleistet einen hohen Realitätsgrad und fundiertes Datenmaterial in den hochinteressanten Infotainment-Rubriken. Die untenstehende Liste von Tastaturkommandos ist bei weitem nicht vollständig. Lesen Sie die Datei README.TXT im Spielverzeichnis für eine komplette Übersicht.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion

Allgemeine Kommandos

C	Schaltet durch die verschiedenen Zeitraffer-Modi
Q	Spiel pausieren/Menüleiste anzeigen
SHIFT-C	Zeitlupenbewegung aktivieren (C zum Deaktivieren)
CTRL-Q	Mission beenden
CTRL-P	Spiel pausieren
CTRL-C	Exit to DOS

Cockpit-Kommandos

A	Autopilot
SHIFT-E (zweimal)	Schleudersitz
B	Cockpit anzeigen
N	HUD-Modus umschalten: Waffen/Navigation
W	Nächsten Waypoint wählen
SHIFT-W	Vorherigen Waypoint aktivieren
D	Schadensanzeige
SHIFT-1 bis SHIFT-9	Verschiedene Reportfenster

Flugzeug-Kontrollen

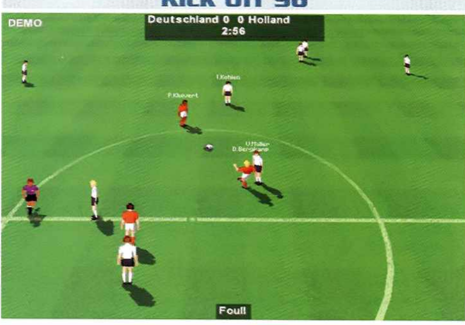
Joystick L/R/O/U	Links/rechts/hoch/runter lenken
W, Z	Flugzeug nach oben/unten steuern
A, S	Nach rechts/links „rollen"
Numpad 1	Linkes Ruder
Numpad 3	Rechtes Ruder
F	Landeklappen
B	Bremsen
G	Fahrgestell
1-5	Schrittweise Schubeinstellung (0%-100%)
6	Nachbrenner
7 / 8	Schub in 5%-Schritten erhöhen/vermindern

Waffen-Kontrollen

], [	Nächste/vorhergehende Waffe aktivieren
Y	Aktive Waffe abfeuern
T	Maschinengewehr abfeuern
I	Leuchtrakete abfeuern
D	Düppelstreifen abwerfen

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, Maus

Kick Off 96



Anco, der Hersteller der legendären Kick Off-Fußballspiel-Serie, schlägt zurück: Die 96er-Version liefert auf schnellen Rechnern detaillierte SVGA-Animationen, mehrere Kamera-Perspektiven und eine präzise, variantenreiche Steuerung via Joystick oder Tastatur. Mittels der voll spielbaren Demo-Version können Sie nun testweise selbst in ein Match eingreifen. Für Kick Off 96 ist das Verwenden eines Joysticks oder - besser noch - Joypads anzuraten. Zwar kann das Spiel auch mit der Tastatur gesteuert werden, dies führt aber fast immer zu einem heillosen Durcheinander - vor allem im Zwei-Spieler-Modus. Wenn Sie Ihr Joypad erst einmal kalibriert haben, können Sie gleich loslegen: Taste 1 steht für Torschüsse und Tackling, Taste 2 löst Pässe an andere Spieler aus. Beachten Sie, daß die Paßtaste gedrückt gehalten werden muß, damit Ihr Spieler den Ball nicht automatisch abgibt.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM. SVGA-Modus erfordert Pentium 70 und 16 MB RAM

Shattered Steel



Die im Vergleich zur Demo auf der Cover-CD-ROM des Vormonats wesentlich umfangreichere Version von Shattered Steel demonstriert eindrucksvoll die außerordentlichen Features dieses hochauflösenden 3D-Action-Vergnügens von Interplay. An Bord eines Kampf-Roboters zerbröseln Sie mit Lasern und Raketen gegnerische Exemplare, die sich auf diversen Planeten herumtreiben.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion

Bewegung des Roboters

Cursor unten	Vorwärts laufen
Cursor oben	Bremsen/Rückwärts laufen
Cursor links	Links
Cursor rechts	Rechts
W	Kopf heben
S	Kopf senken
A	Kopf nach links drehen
D	Kopf nach rechts drehen

Waffenkontrolle

Maustaste #1	Primärwaffe abfeuern
Maustaste #2	Sekundärwaffe abfeuern
Leertaste	Sekundärwaffe auswählen

Energiefluß-Kontrolle

[EINF]	Waffenenergie +10%
[ENTF]	Waffenenergie -10%
[POS 1]	Schildenergie +10%
[ENDE]	Schildenergie -10%
[BILD-hoch]	Motorenergie +10%
[BILD-runter]	Motorenergie -10%

Cockpit-Kontrolle

[F1]	Bitmap-Cockpit
[F2]	Virtuelles Cockpit
[F3]	Externe Ansicht
[F4]	Kartenansicht
[F5]	Missions-Info
[F6]	Linkes Multi-Funktions-Display (MFD) einstellen
[F7]	Mittleres MFD einstellen
[F8]	Rechtes MFD einstellen



Verschiedenes

Taste	Aktion
[STRG]+Cursortasten	Geschützturm heben/senken
[ALT]+Cursortasten	Kopfbewegung im Virtuellen Cockpit
[ALT]+Cursortasten	Externe Ansicht drehen
C	Blickrichtung zentrieren
N	Nächstes Ziel
T	Gegner anvisieren
X	Automatische Zielerfassung

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Wichtiger Hinweis für Windows-95-Benutzer: Da es beim Starten dieses Programms unter Windows 95 zu Abstürzen kommen kann, sollten Sie vor der Installation Ihren Computer im MS-DOS-Modus starten.

Tomb Raider



Über das „etwas andere" 3D-Actionspiel von Core Design konnten Sie in Ausgabe 8/96 bereits viel lesen. Wochen bevor das Spiel fertig wird, hat man uns eine selbstlaufende Demo zur Verfügung gestellt. Leider sind in dieser frühen Version noch nicht die SuperVGA-Routinen zu sehen. Beachten Sie, daß alle Grafiken dabei in Echtzeit berechnet werden.

Hardware-Anforderungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM

Pinball 3D-VCR

21st Century Entertainment goes 3D: Die Veteranen der PC-Flippersimulation haben einigen ihrer bekanntesten Tische eine dritte Dimension verpaßt. SVGA-Grafiken, stilechte Soundeffekte und Unmengen gut getarnter Boni lassen den Spieler förmlich „ausflippen". Der „Tarantula"-Flipper darf fünf Minuten lang im 3D-Modus getestet werden. Die Tastaturbelegung ist identisch mit den meisten anderen Flipperspielen: die SHIFT-Tasten steuern den linken und rechten Flipper.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, EMS-Treiber (!)

Surface Tension



Ihnen steht der Sinn nach einer rasanten Raumschiff-Treibjagd auf fernen Gestirnen? Dann herzlich willkommen bei Surface Tension von Gametek! Das Shoot 'em Up verfügt als Besonderheit über eine völlig neu entwickelte 3D-Engine (Interlaced-Modus, 640 x 480 Bildpunkte, TrueColor- bzw. HiColor-Modus), mit der die Planeten-Oberflächen weitgehend „realistisch" dargestellt werden.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Allgemeine Kontrollen	
ESC	Zurück zu DOS
Komma, Punkt	Karte zoom-in/zoom-out
D	Kartenansicht umschalten
P	Pause
F1	Hilfe
F2	Spiel speichern
Flugzeug-Kontrollen	
I	Sonde aussetzen
F	Autopilot aktivieren
L	Sonde aufnehmen
F5	Kartenansicht
F6	Datenbank
A	Beschleunigen
Y	Bremsen
TAB	Turbo-Booster
+/-	Flughöhe regulieren
Cursor links/rechts	Nach links/rechts „rollen"
Cursor hoch/runten	Nach oben/unten neigen
T	Teleporter aktivieren
S	Stop/Replay Video-Nachricht

Waffen-Kontrollen

Leertaste .... Phaser abfeuern
links-SHIFT .... Einzel-/Doppel-Laser
STRG .... Rakete abfeuern
X .... Anti-Raketen-Köder abfeuern
E .... E.M.P.-Rakete abfeuern
C .... Cluster-Rakete abfeuern
N .... Mine detonieren

Autopilot-Kontrollen

Cursor links/rechts .... Geschützturm links/rechts
Cursor hoch/runten .... Geschützturm hoch/runter
F .... Autopilot deaktivieren

Sonden-Kontrollen

Leertaste .... Phaser abfeuern
Cursor links/rechts .... Nach links/rechts drehen
Cursor hoch/runter .... Beschleunigen/Verlangsamen
B .... Signal absetzen
M .... Mine absetzen
RETURN .... Objekte mit dem Greifarm aufnehmen
L .... Sonde zurück zum Schiff
O .... Ladung der Sonde zum Schiff beamen
I .... Kontrollen zwischen Schiff und Sonde umschalten

Hardware-Anforderungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

SPECIALS

Normality Screensaver



Das erste „richtige" 3D-Adventure würdigt dieser abgefahrene Bildschirmschoner für Windows 3.1 und Windows 95, in dem Kent (der Hauptdarsteller von Normality) seinen großen Auftritt bekommt. Nicht nur die witzigen Animationen und der an Coolness kaum noch zu überbietende Protagonist rechtfertigen den Dauereinsatz auf Ihrem Desktop!

Leonardo Screensaver



Vor dem Release des anspruchsvollen SVGA-Adventures „Leonardo - Die venezianische Verschwörung" spendiert der Münchener C.H.Beck-Verlag einen liebevoll gestalteten Bildschirmschoner. Das dazugehörige Spiel versetzt Sie ins 16. Jahrhundert, wo Sie die „Blaupausen" von Leonardo da Vincis sagenumwobenem „Perpetuum Mobile" wiederbeschaffen sollen.

NetMech

Activisions Kampfroboter-Materialschlacht MechWarrior 2 als Multiplayer-Spiel? Dieser Zusatz für das Original-Programm macht es möglich. Treten Sie gegen einen menschlichen Gegner an und finden Sie den fähigsten Mech-Commander heraus. Achtung: Für den Betrieb von NetMech benötigen Sie eine Vollversion von MechWarrior 2!

Microsoft Internet Explorer 2.0



Alle reden vom Internet - doch wie kommt man „rein"? Mit der ausgereiften Version 2.0 des Original Microsoft Internet Explorers steht Ihnen nun eine leicht zu bedienende Zugriffsmöglichkeit auf Millionen von „Seiten" im World Wide Web zur Verfügung. Beim Surfen rund um den Globus darf ein regelmäßiger Besuch auf der PC Games-Homepage (http://www.pcgames.de) auf keinen Fall fehlen!

Display Doctor V5.2

Einen PC softwaremäßig beschleunigen - das soll funktionieren? Es funktioniert! Der Display Doctor von SciTech Software ist nichts anderes als eine verbesserte Version des bekannten UniVBE-Treibers. Wenn Sie den Display Doctor auf Ihrem System intallieren, werden Sie selbst bemerken, daß Spiele, die auf den VESA-SVGA-Modus zugreifen, deutlich beschleunigt werden. Wenn Sie genau wissen wollen, welches Geheimnis sich dahinter verbirgt, so lesen Sie bitte die Datei README.WRI im Programmverzeichnis auf Ihrer Festplatte. Benutzer von ATI Mach64-Grafikkarten sollten den Display Doctor übrigens nicht installieren, da wir Inkompatibilitäten feststellen mußten. Alle anderen PC-Besitzer können von diesem Utility allerdings nur profitieren.

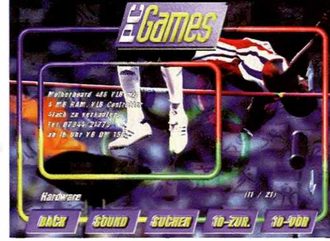
PC-Games-Reportage: Die E3 in Los Angeles (Teil 2)



Im zweiten Teil unserer E3-Reportage präsentieren wir Ihnen weitere Highlights von der weltgrößten Spielemesse. Markus Krichel beschäftigt sich diesmal mit den wichtigsten Spiele-Neuerscheinungen der nächsten Monate. Wie Sie im Bild links sehen, geht es diesmal wieder etwas härter zur Sache. Aber keine Angst - diesmal gab es lediglich Verletzte und keine Toten zu beklagen.

ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN

Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich von Anfang bis Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er-Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM" bzw. „486" als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit dem selben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.





LESER-EINSENDUNGEN



Im Verzeichnis „LESER" der Cover CD-ROM finden Sie auch diesmal wieder zahlreiche selbstgeschriebene Programme, die von PC Games-Lesern in Heimarbeit erstellt wurden. In den unten angegebenen Verzeichnissen finden Sie alle benötigten Programmfiles. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Dir	Autor	Typ	Titel	Bemerkung
9-1	Stefan Hudelmaier, 72525 Münsingen	Cheat	C2Cheat	Geld für Caesar 2
9-2	Flo Berlich, 82377 Benzberg	Spiel	Trashman	Geschicklichkeit
9-3	Andreas Strafner, 85551 Kirchheim	Spiel	Fußball Manager	Simulation
9-4	Jörg Goldkamp, 24536 Neumünster	Spiel	Pasch 5	Würfelspiel
9-5	Jens Morgenstern, 01279 Dresden	Spiel	Labyrinth d. Monster	Geschicklichkeit
9-6	Christoph Merkelbach, 53332 Bornheim	Spiel	Shots	3D-Shooter (!)
9-7	Frank Meyer, 31535 Neustadt	Spiel	Sub Shot	Strategie
9-8	Martin Kunkel, 90542 Eckental	Spiel	Plong	Geschicklichkeit
9-9	Malte Darnstädt, 44892 Bochum	Spiel	Flap 1	Ballerspiel
9-10	Stefan Blickensdörfer, 67141 Neuhofen	Spiel	Boxes	Geschicklichkeit
9-11	Stefan Recknagel, 98529 Suhl	Level	WarCraft 2	
9-12	Marc Fecher, 63762 Großostheim	Level	WarCraft 2	
9-13	Philipp Brammen, 45138 Essen	Level	WarCraft 2	
9-14	Günter Liebhardt, 36251 Bad Hersfeld	Level	WarCraft 2	
9-15	Alexander Hahne, 15890 Eisenhüttenstadt	Level	WarCraft 2	
9-16	Marco Thieme, 06507 Friedrichsbrunn	Level	WarCraft 2	
9-17	Oliver Ottilie, 22115 Hamburg	Level	WarCraft 2	
9-18	Daniel Katow, 4531 Oberkorn, Luxenburg	Level	WarCraft 2	
9-19	Markus Brechen, 81739 München	Level	WarCraft 2	
9-20	Frank Ackermann, 67063 Ludwigshafen	Level	WarCraft 2	
9-21	Dominik Werner, 84095 Furth	Level	WarCraft 2	
9-22	Sebastian Schrader, 58452 Witten	Level	WarCraft 2	
9-23	Silvio Sommer, 04910 Elsterwerda	Level	WarCraft 2	
9-24	Fabian Holler, 21614 Buxtehude	Level	WarCraft 2	
9-25	Robin Haase, 01768 Bärenstein	Level	WarCraft 2	
9-26	Marcel Ofner, 6444 Längenfeld	Cheat	Stern	Sternenschweif
9-27	Guido Stammel, 50354 Hürth	Spiel	Dyna Blaster	Geschicklichkeit
9-28	Benjamin Hoepner, 14513 Teltow	Spiel	Wormies	Geschicklichkeit

In den letzten Monaten hatten wir zahlreiche Anfragen, ob die PC-Games-Lesersoftware denn eine Art Qualitätskontrolle durchläuft, bevor sie auf CD-ROM veröffentlicht wird. Natürlich prüfen wir jedes hier veröffentlichte Programm auf Tauglichkeit durch. Zum Beweis zwangen wir unseren Redakteur Rainer Rosshirt diesmal, zu jedem Programm einen Kommentar abzugeben:

Lesereinsendung Nr. 9-1
Alle, die bisher ihre liebe Not mit „Caesar 2" hatten, bekommen nun Hilfe von Stefan Hudelmaier. Finanzprobleme (zumindest in diesem Spiel) gehören nun der Vergangenheit an.

Lesereinsendung Nr. 9-2
Flo Berlich hat ein nettes Geschicklichkeitsspiel geschrieben, das mich stark an die Anfänge der Computerspiele erinnert. Sieht aus wie auf dem Atari 2600, hört sich auch so an und macht so viel Spaß, als wenn man 15 Jahre jünger wäre. Lesern unter 16 Jahren ist von der Benutzung des Programms dringend abzuraten!

Lesereinsendung Nr. 9-3
Für alle Begeisterten des runden Leders hat sich Andreas Strafner hingesetzt und einen Fußball-Manager gestrickt. Sieht grauenhaft aus, erfüllt aber voll und ganz seinen Zweck. Kommt zwar ein wenig zu spät, kann aber durchaus neben den kommerziellen Produkten bestehen.

Lesereinsendung Nr. 9-4
Jörg Goldkamp hat eine weitere Kniffel-Variante geschrieben. Das wäre an sich ja noch nichts Besonderes, aber er hat sie mit einem Computergegner versehen, dessen Spielstärke ausreicht, um selbst hartgesottene Zocker an den Rand des Wahnsinns zu treiben - manche auch ein bißchen weiter!

Lesereinsendung Nr. 9-5
Labyrinth der Monster riecht furchtbar arg nach dem legendären „Boulderdash". Aber es ist ja keine Sünde, bei den Besten zu klauen, oder?

Lesereinsendung Nr. 9-6

Hier kommt Christoph Merkelbach mit einem reinrassigen 3D-Shooter. Die wirre Vorgeschichte erzählt von bösen Ninjas, die eine Schule überfallen haben. So rast man also durch unzählige Gänge, um die Schurken mittels wohlgezielter Tritte zu beseitigen. Natürlich findet man auch Waffen, die äußerst unchristlich eingesetzt werden können. Zwar wurde das Spiel ordentlich programmiert, doch ist es vom moralischen Standpunkt her mehr als fragwürdig. Wer daran Gefallen findet, schäme sich und spiele zur Strafe noch drei Runden „Pastor 3D".

Lesereinsendung Nr. 9-7
Zwar ist die Idee zu diesem Spiel noch älter als ich (was etwas bedeuten soll), aber sie wurde wirklich professionell umgesetzt und kann für viele Stunden an den Monitor fesseln. Frank Meyer bastelte eine grafisch tolle Variante von „Schiffe versenken". Allerdings kommt jetzt kein Lehrer mehr und macht Terror, weil man es während des Unterrichts gespielt hat, dafür hat man jetzt seinen Terror bei der Anschaffung des Rechners und Windows 95 - beides ist unheimlich wichtig für dieses Spiel.

Lesereinsendung Nr. 9-8
Wer kann sich noch an das allererste Computerspiel erinnern? Ja genau, es war „Pong". Das von Martin Kunkel geschriebene „Plong" hat nicht nur einen sehr ähnlichen Namen, sondern gleicht seinem Vorbild bis aufs letzte, angestaubte Pixel. Und wenn es nicht so blitzartig anfangen würde, könnte man vielleicht sogar rechtzeitig reagieren.

Lesereinsendung Nr. 9-9
„Flap 1" ist ein einfaches, aber nett gemachtes Ballerspielchen. Gerade das richtige für zwischendurch.

Lesereinsendung Nr. 9-10
Ich kann wohl davon ausgehen, daß jeder „Tetris" kennt. Stefan Blickensdörfer auch. Aber es war ihm offensichtlich zu langweilig, und so machte er sich daran, „Boxes" auf die Menscheit loszulassen. Hier muß auf die Kästchen geschossen werden, um deren Farbe zu verändern - Rest siehe „Tetris", und das bezieht sich auch auf den hohen Suchtfaktor.

Lesereinsendung Nr. 9-26
Marcel Ofner und Karl Griesser beseitigen hiermit die Probleme bei „Sternenschweif".

Lesereinsendung Nr. 9-27
Dyna Blaster ist ein einfaches Spiel für bis zu vier Personen, die versuchen, sich mittels Bombenlegungen vom Screen zu putzen - wie bei „Highlander": Es kann nur einen geben.

Lesereinsendung Nr. 9-28
„Wormies" ist - wie der Name schon andeutet - eine Variante von „Worms". Allerdings hat Benjamin Hoepner die Biester wirklich ganz herzig gezeichnet. Als echte Herausforderung stellt sich das Game auf einem Pentium dar, weil die Würmer mit einem Tempo um die Kurven driften, daß es selbst einen Schumacher die Schamesröte ins Gesicht treibt.

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so kopieren Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen: Intros und Rendersequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen.
Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

PATCHES/BUGFIXES/UPDATES

Civilization 2 V1.11.1G
Entnervte Civilization 2-Spieler, die sich über die „merkwürdige" deutsche Übersetzung des Strategie-Hammers von MicroProse geärgert haben, dürfen aufatmen: Der aktuelle Patch mit der Versions-Nummer 1.11.1G ersetzt alle bisherigen Änderungen. Des weiteren wurde eine Reihe lästiger Bugs logischer und technischer Art eliminiert.

Descent 2 Version 1.1
Bei einem solch komplexen 3D-Actionspiel wie Descent 2 von Interplay lassen sich kleinere Bugs kaum vermeiden. Dieses Update macht Schluß damit und ergänzt das ursprüngliche Programm (Version 1.0) um einige interessante Features.

Links 386 Windows 95-Patch
Da hat man endlich Windows 95 installiert, und schon laufen erklärte Lieblings-Spiele (wie z. B. Links 386) nicht mehr ordentlich. Zufällig haben wir für genau dieses Problem eine praktikable Lösung anzubieten: Dieser Patch sorgt dafür, daß Sie selbst mit Ihrem neuen Betriebssystem absturzfrei putten können.

Monopoly Version 1.3
Endlich die Schloßallee komplett ausgebaut, und - zack - stürzt Westwoods multimediale Monopoly-Umsetzung beim Abspielen einer der 3D-Sequenzen ab. Das muß nicht sein: Die Version 1.3 behebt - neben einigen kleineren Fehlern - auch dieses Ärgernis.

Silent Hunter-Patch (deutsche Version)
Für die aufsehenerregende U-Boot-Simulation von SSI gibt es inzwischen einen Patch. Ab sofort brauchen Sie zum Betrieb dieses Spiels weniger als 7.100 KB XMS-Speicher. Auch Abstürze beim Aufruf des integrierten Kalenders werden beseitigt, und die historischen Missionen funktionieren nun endlich tadellos.

F1 Manager 96 V1.1
Die Bugs in Software 2000s F1 Manager waren so gravierend, daß wir unseren Test nach seiner Veröffentlichung noch einmal komplett neu schreiben mußten. Der Patch auf die Version 1.1 macht aus dem Flickwerk jetzt endlich ein fertiges Spiel.

COMMAND & CONTACT

Wie wir in den letzten Ausgaben immer wieder angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Tricks-Teil auszufüllen und an den
Computec Verlag • Kennwort „Command & Contact"
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg
zu senden. Wenn Sie an der Aktion nicht mehr länger teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

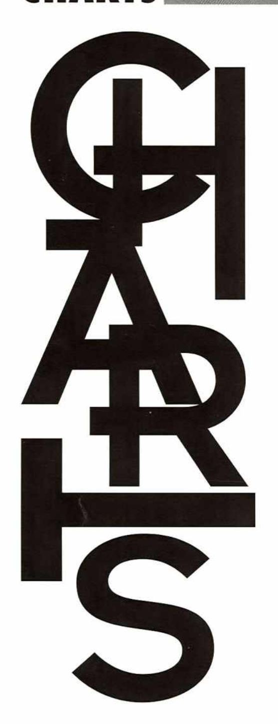
Bedienungshinweise

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911" ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert.. Wir haben die Liste der Teilnehmen übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0" an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091". Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.





GLUPSCH
NICHT STAUNEN...
...KAUFEN!
NUR 29.90
DM PRO STÜCK
AMERIKANISCHE M4 SHERMANS GEGEN DEUTSCHE TIGER: PANZERSCHLACHTEN IM 2. WELTKRIEG
3D-ACTION-SPIEL MIT 360 GRAD UMGEBUNG, KÜNSTLICHER INTELLIGENZ UND 30 SCHWIERIGKEITSGRADEN
3D-ACTION-SPIEL MIT RIESIGEN LEVELN, ZAHLREICHEN GEGNERN UND FALLEN
KOMBINATION DES PREISGEKRÖNTEN LEMMINGS UND DER ZUSATZLEVEL OH NO! MORE LEMMINGS FÜR WINDOWS
SVGA-ADVENTURE MIT 150 ORTEN UND NEUARTIGEN 3D-ANIMATIONEN
SAMMLUNG:
1942 PACIFIC AIR WAR + F-14 FLEET DEFENDER + WINGS OF GLORY
SAMMLUNG:
FORMULA I GRAND PRIX + FIFA SOCCER ´95 + PGA TOUR GOLF 486
SAMMLUNG:
LANDS OF LORE + LEGEND OF KYRANDIA 2 + INDY CAR RACING PLUS TRACKS + 7TH GUEST
Hier wieder nur eine winzige Auswahl - mehr in unseren Shops oder am Telefon!
BERLIN
Uhlandstraße 181-183
Tel. (030) 88682264
BREMEN
Bahnhofsplatz 9
Tel. (0421) 1692978
HILDESHEIM
Bernwardstr. 7A
Tel. (05121) 515519
BIELEFELD
Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442
HAMBURG
Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550
NIENBURG
Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416
BONN
Friedrichstraße 42
Tel. (0228) 638677
HANNOVER
Marktstr. 45
Tel. (0511) 322936
UND SO WIRDS GEMACHT:
1. UUUUUURSCHREI
2. WIEDER BERUHIGEN
3. NICHTS WIE HIN (ODER BESTELLEN)
SOFTSALE®
Lau und Zielke OHG
Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910 416
Fax: (05021) 910 403 + 910 404
Produktinfo
Ausführung der Anleitung | Bildschirmtext | Sprachausgabe
D E E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)
D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt
D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt
Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!



Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1.	(1)	Die Siedler 2	Blue Byte	2
2.	(2)	Civilization 2	MicroProse	3
3.	(-)	F1 Manager 96	Software 2000	1
4.	(3)	Command & Conquer	Virgin	9
5.	(10)	World of Combat	Compilation/NovaLogic	2
6.	(5)	Conquest of the New World	Interplay	2
7.	(2)	Megapak 5	Koch Media	3
8.	(6)	WarCraft 2	Blizzard Entertainment	7
9.	(9)	Hugo 3	ITE	9
10.	(8)	Die Fugger 2	Sunflowers	3
11.	(-)	Silent Hunter	Mindscape/SSI	1
12.	(-)	Flight Simulator 5.1	Microsoft	1
13.	(11)	Blue Byte Collection	Blue Byte	2
14.	(-)	Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods/CentreGold	1
15.	(13)	WinSkat	CDV	2
16.	(-)	Pole Position	Ascon	1
17.	(13)	Wing Commander 4	Origin/Electronic Arts	4
18.	(-)	AH64D Longbow	Electronic Arts	1
19.	(-)	Shannara	Legend/Virgin	1
20.	(-)	Ripper	Gametek	1

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	(-)	WarCraft 2 Expansion Set	Blizzard Entertainment	1
2	(12)	AH64D Longbow	Electronic Arts	2
3	(2)	Die Siedler 2	Blue Byte	3
4	(-)	Elisabeth I.	Ascon	1
5	(1)	INDIZIERT	INDIZIERT	2
6	(3)	Civilization 2	MicroProse	3
7	(-)	Command & Conquer Editor 2	—	1
8	(-)	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	1
9	(7)	F1 Manager 96	Software 2000	2
10	(14)	WarCraft 2	Blizzard Entertainment	8
11	(11)	Command & Conquer	Westwood	9
12	(9)	C & C Der Ausnahmezustand	Westwood	5
13	(-)	Afterlife	LucasArts	1
14	(16)	Riddle of Master Lu	Sanctuary Woods	3
15	(4)	The Dig	LucasArts	2
16	(13)	Conquest of the New World	Interplay	3
17	(-)	Space Hulk 2	Electronic Arts	1
18	(-)	Urban Runner	Sierra	1
19	(5)	Silent Hunner	Mindscape	2
20	(-)	Die Fugger 2	Sunflowers	1

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 211 88

Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr

Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

- 3D Ultra Pinball A 64,99
- **3D Game Alchemy** E 67,99
- **5th Musketeer (Touché)** V 69,99
- 11th Hour V 89,99
- **Abuse** V 69,99
- Aces Collection A 77,99
- (Aces over Europe,A.o.t. Pacific und Red Baron)
- **Aces of the Deep** V 77,99
- **Across the Rhine (1944)** V 39,99
- Addams Family Pinball A 74,99*
- **After Life** NEU A 76,99
- **AH 64D Longbow** V 79,99
- Air Bucks A 24,99
- **Albion** V 34,99
- Aliens V 69,99
- **Alien Trilogy** A 79,99*
- **Alien Virus** V 84,99
- Alone in the Dark 1 V 29,99
- **Alone in the Dark Trilogie** V 67,99
- America 1861 - 1865 V 84,99
- **Ancient Empires** NEU V 77,99
- Angel Devoid A 59,99
- **Anvil of Dawn** V 74,99
- **Apache Longbow** V 74,99
- Arcade America A 79,99
- Armored Fist V 35,99
- **Ascendancy** V 55,99
- Assault Rigs A 67,99
- Asterix V 65,99
- **ATF US (X Fighters)** Neu V 79,99
- Aufschwung Ost V 31,99
- **Bad Day on Midway** NEU A 74,99
- **Bad Moyo** A 73,99
- Baldies A 71,99
- Baryon A 54,99
- Batman Forever V 79,99
- Battle Beast WIN V 79,99
- Battle Bugs V 29,99
- **Battlecruiser 3000 AD** V 64,99*
- Battledrome V 29,99
- Battles in Time A 79,99
- **Battle Isle 3 WIN3.11/WIN95** V 69,99
- Battle Race A 79,99
- **Beavis & Butthead WIN 95** A 74,99
- Beneath a Steel Sky V 24,99

Komplettlösungen in riesiger Auswahl ab DM 11,99

- Bermuda Syndrom V 84,99
- **Betrayal at Krondor** A 24,99
- Big Red Racing V 59,99
- Biing! V 65,99
- Bioforge Classics V 29,99
- **Bitmap Brothers Compilation** A 29,99
- (u.a. Cadaver,Chaos Engine,Gods,Speedball 2,Xenon)
- **Bleifuß** A 51,99
- Blind Date WIN V 29,99
- Blood and Magic A in Vorb.
- **Blown Away** V 89,99
- Braindead 13 V 64,99
- Bundesliga Manager 3 V 69,99
- Bundesliga Manager 3 Supporter V 49,99
- Burried In Time WIN V 74,99
- Burning Steel 4 A 69,99
- **Business Compilation** V 34,99
- (Transport Tycoon und Theme Park)
- Buzz Aldrin Race into Space A 24,99
- Caesar 1 V 24,99
- **Caesar 2** V 77,99
- Capitalism A 77,99
- Caribbean Disaster V 38,99
- Casino de Luxe NEU A 47,99
- Champion Chip Manger 2 V 59,99
- Chaos Control V 75,99
- Chaos Overlords WIN95 E 68,99
- **Chewy - Flucht von F5** V 34,99
- **Chronicles of the Sword** NEU V 75,99
- **Civilization 2** NEU V 78,99
- Civ Net V 59,99
- Civil War General V 77,99
- **Clayfighter 2** NEU A 73,99
- Comanche Compilation (incl. Missions) V 39,99
- Comix Zone V 51,99
- Command:Aces of the Deep WIN95 V 77,99
- **Command & Conquer** V 79,99
- **Command & Conquer II Red Alert** V 84,99
- **Command & Conquer Mission Disk** V 29,99
- **Command&Conquer Leveleditor II** V 29,99
- Congo - Descent into Zinj A 68,99
- **Conquest of the New World** V 79,99
- Conquerer A.D. 1086 V 77,99
- Creature Shock V 24,99
- **Crusade** V 24,99
- **Crusader - No Remorse** V 79,99
- **Cyber Judas** NEU A 84,99
- Cyberia V 37,99
- **Cyberia 2** NEU V 75,99
- **Cybermage - Darklight Awakening** V 79,99
- **Cyberstorm WIN95** A 77,99
- Cyberwar A 39,99
- Cyril - Cyber Punk A 49,99
- D - Der Horrorthriller V 89,99
- Daedalus Encounter V 29,99
- **Daggerfall** V 79,99
- Das schwarze Auge 1 V 27,99
- Das schwarze Auge 2 V 27,99
- **Das schwarze Auge 3** V 39,99*
- Dawn Patrol V 29,99
- **Day of the Tentacle** V 34,99
- Dead Line A 67,99*
- **Deep Sea (X-COM,Subwar 2050)** V 54,99*
- Der Clou incl. Profidisk V 27,99
- **Der Druidenzirkel** V 61,99
- Der Planer + Extra V 19,99
- **Der Planer 2** V 79,99
- Der Reeder V 47,99
- Descent A 37,99
- **Descent 2** NEU A 79,99
- Descent 2 Mission Builder A 37,99*
- Desert Strike + Jungle Strike E 19,99
- Destruction Derby A 89,99
- **Diablo WIN95** V in Vorb.
- **Die Fugger II** NEU V 79,99
- Die große Schlacht:Ardennen, uam. je V 71,99
- **Die Siedler** V 34,99
- **Die Siedler 2** NEU V 69,99
- Die total verrückte Rallye V 39,99
- Dime City V 79,99
- **Discworld** V 74,99
- **Dogz - Screensaver** V 29,99
- Dune 2 V 31,99
- **Dungeon Keeper (DOS u.WIN 95)** V 73,99*
- Earthsiege V 24,99
- **Earthsiege 2 WIN95 - Skyforce** V 77,99
- Earthworm Jim WIN95 V 65,99
- Earthworm Jim 1&2 V 79,99
- Ecco the Dolphin V 54,99
- **Elisabeth 1** NEU V 93,99
- Entomorph: Plague o.t.D. A 69,99
- Erben der Erde V 39,99
- **ESPN Extreme Games** A 51,99
- **Euro 96** V 66,99
- EuroAction Soccer E 54,99
- Evocation V 73,99
- **Extractors** NEU A 59,99
- Extreme Pinball A 54,99
- **F1 Manager 96** NEU V 73,99
- Fade to Black V 29,99
- **Fantasy General** NEU V 69,99
- **Fast Attack** V 64,99
- Fatal Racing A 69,99
- Fifa 95 Classics V 29,99
- **Fifa Soccer 96** V 79,99
- **Firefight WIN95** NEU A 59,99
- Flight Compilation V 44,99
- (1942 Pacific Air War, F-14 Fleet Defender + Wings of Glory)
- Flight of the Amazon Queen V 39,99
- Flight Unlimited V 54,99
- Formula One Grand Prix A 35,99
- **Formula One Grand Prix 2** V 99,99
- FPS Baseball oder Football 96 je A 64,99
- Freddy Pharkas A 24,99*
- Fritz 3 Der Schachweltmeister V 43,99
- Fritz 4 besser als sein Vorgänger V 131,99
- FS 5.1 Hauptprogramm V 107,99
- FS 5.1 Hauptprogramm E 114,99
- (inclusive Szenerien Paris und New York)
- FS5 Airbus Family V 49,99
- FS5 Boeing Family V 49,99
- FS5 Business Jets A 49,99
- FS5 British Isles A 49,99
- FS5 British Isles 2 A 49,99
- FS5 Designer 2.0 V 71,99
- FS5 Deutschland Nord A 49,99*
- FS5 Europa 1 A 54,99
- **FS5 Europa 2** NEU A 64,99
- **FS5 Flight Adventures 1** NEU A 65,99
- FS5 Flight Shop A 79,99
- FS5 Great Airlines A 49,99
- FS5 Hawai E 49,99
- FS5 Hong Kong A 49,99
- FS5 HQ Aircraft Coll. 1(60 Flugzeuge) A 56,99
- FS5 Kanarische Inseln A 59,99
- FS5 Las Vegas A 64,99
- FS 5 Madrid A 49,99
- FS5 Moving Map 2.0 Navigation A 77,99
- FS 5 München V 24,99
- FS5 Rekordflugzeuge A 49,99
- **FS5 Schiratti Commander** A 62,99
- (incl.Dehli+Budapest)
- **FS5 Szenery+Object Designer** NEU V 85,99
- FS 5 Szenario Pack E 71,99
- (beinhaltet Hawai und Karibik)
- Fun & Games A 54,99
- **Fussballhits 96** V 79,99
- (Goal,Striker, Champ.Manager,Sens.Soccer, FIFA, Anstoss, Kick off 3)
- Gabriel Knight V 24,99
- **Gabriel Knight 2** V 64,99
- **Gender Wars US-Version** NEU E 64,99
- Gene Machine A 64,99
- Gobliins 1&2 V 24,99
- Gobliins 3 V 24,99
- **Grand Prix Manager WIN** V 59,99
- Hand of Fate - Kyrandia 2 V 24,99
- Hardball 5 V 79,99
- Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition E 74,99
- **Hattrick** V 79,99
- **Hereos of Might & Magic** V 54,99
- **Hi - Octane** V 27,99
- **Historyline** V 29,99
- Hoyle's Classic E 71,99
- Hugo V 71,99
- **Imperium Romanum** V 84,99
- Inca 1 V 24,99
- Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD) V 64,99
- Indy Car Racing V 24,99
- **Indy Car 2 - Enhanced Version** A 74,99
- Inferno V 39,99
- International Tennis Open V 75,99
- **Island Casino** NEU A 69,99
- **Jagged Alliance** V 35,99
- Johnny Bazookatone A 67,99
- **Judge Dredd** NEU A 39,99
- **Karma** NEU V 75,99
- Kingdom : The far Reaches A 29,99
- **Kingdom of Magic** V 69,99
- Kid's Kid (Incredible Machine,Woodruff) V 74,99
- King's Quest 6 A 24,99
- **King's Quest 7** V 34,99
- **King's Quest Collection (1-6)** A 68,99
- Klik'n Play Gamepack WIN V 19,99
- **Knight's Chase (Time Gate)** V 47,99
- **Knights of Xentar** V 29,99
- Krypton Egg V 41,99
- **Kyrandia 3 - Malcolm's Revenge** V 24,99
- Labyrinth of Time A 29,99
- Lands of Lore V 35,99
- **Lands of Lore 2** V 89,99*
- Larry 6 V 77,99
- Larry Collection Teil 1,2,3,5 A 67,99
- Lemmins 1&2 V 29,99
- **Lighthouse WIN** V 77,99
- Links 386 Pro & Harbour Town & Belfry A 74,99
- Links 386 Data CD's je E 49,99
- Little Big Adventure V 29,99
- **Little Big Adventure 2** V in Vorb.
- Lost in Time V 24,99
- **Lucas Arts Classic Adventures** V 39,99
- (Loom, ZakMcKracken, Maniac Mansion, Monkey Island und Indiana Jones 3)
- **Lucas Arts Classic Simulations** V 39,99
- (Battlehawk 1942, Their Finest Hour, Secret Weapons o.t.L)
- **Lucas Arts Top Adventures** V 39,99
- (Day of the Tentacle, Indiana Jones 4 und Monkey Island 2)
- Mad News incl. Extrablatt V 67,99
- Mad TV 2 V 79,99*
- **Made in Germany Collection** V 53,99
- (Anstoss, Battle Isle 2 und Das schwarze Auge 2)
- MAG! V 74,99
- Magic Carpet incl. Data V 29,99
- **Magic Carpet 2** V 45,99
- Magic the Gathering WIN95 V 104,99*
- **MAGIX Music Maker** NEU V 69,99
- Manic Karts A 35,99
- **Martini Racing** NEU V 27,99
- Master of Magic V 29,99
- **Master of Orion 2 - Battle for Antares** V in Vorb.
- **Mechwarrior 2 Special Edition** V 79,99
- (inclusive Mission)
- **Mechwarrior 2 WIN95 Pentium Ed.** V 79,99
- (inclusive Netzwerkfunktion)
- **Mechwarrior 2 Mission** V 44,99
- **Mega Pack 3** A 79,99
- (Vortex,Novastorm,Lemmings,Chronicles,Cyclones,Megarace, Dragons Lair,Reunion,TFX,JourneymanProject)
- **Megapack 4** A 81,99
- (, Tornado + Mission, Dragon Lore, Dawn Patrol,Space Ace,Black, Knight,Empire Soccer 94, Savage warriors, Aegis, Orion Conspiracy)
- **Megapack 5** A 82,99
- (Flight Unlimited,FX-Fighter, Jagged, Alliance,Primal Rage, Terminal Velocity und Warlords 2 Deluxe)
- Megatripack A 35,99



- (Thunderscape,USS Ticonderoga und Cyclemania)
- **Micro Machines 2 Special Edition** A 49,99
- **Mission Critical** A 74,99
- Monopoly V 59,99
- **Mortimer WIN95** NEU E 64,99
- **Myst** V 69,99
- **Nascar Racing** A 29,99
- NBA JAM Tournement Edition A 79,99
- **NBA Live 96** V 79,99
- **Need for Speed enhanced** V 79,99
- NFL Quarterback Club A 89,99
- NHL Hockey 95 Classic V 29,99
- **NHL Hockey 96** V 79,99
- Noctropolis Classic V 29,99
- **Normality** V 75,99
- Oldtimer V 24,99
- **Olympic Games** A 67,99
- **Olympic Soccer** A 67,99
- **Organic Art - Screensaver** NEU V 54,99
- **Panzer General 2 ab WIN3.11** A 41,99
- **Pax Imperia 2 WIN95** V in Vorb.
- PBA Bowling A 54,99
- PGA 486 Classic V 29,99
- PGA Tour Golf für Windows V 29,99
- PGA European Tour A 79,99
- PGA Tour Golf 96 V 79,99
- PGA Tour Golf Data z.B. Sawgrass A 34,99
- **Phantasmagoria (7 CD's)** E/V 84,99
- Pinball 95 WIN95 A 53,99
- Pinball Illusions A 55,99
- Pinball Mania WIN A 59,99
- **Pinball Wizard 2000** V 67,99
- **Pinball World** A 63,99
- Pirates Gold V 39,99
- Pitfall WIN95 V 79,99
- **Pole Position** V 89,99
- Police Quest 4 A 24,99
- Police Quest Collection Teil 1-4 A 67,99
- **Police Quest SWAT** A 71,99
- **Pool Champion WIN95** A 61,99
- Popolous 2 + Powermonger V 29,99
- Powerflight (F15, F117, Gunship2000) A 63,99
- Power, Corruption & Lies A 59,99
- (Beneth a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)
- **Primal Rage** A 29,99
- Prince of Persia Collection A 47,99
- **Print Artist Druckprogramm** NEU A 34,99
- **Prisoner of Ice** V 39,99
- Privateer Classic V 29,99
- Pro Pinball - The Web V 53,99
- **Psychic Detective** NEU E 74,99
- Psycho Pinball A 71,99
- **Quake (ca. Mitte August)** E 74,99
- Quantum Gate 2 - The Vortex A 29,99
- **Quest for Fame** A 89,99
- **Quest for Glory Collection** A 64,99
- Quick the Thunderrabbit A 29,99
- Radix A 51,99
- Ran Soccer V 77,99
- Ran Trainer V 29,99
- **Ran Trainer 2** V 71,99
- Ravenloft 2 - Stoneprophet A 45,99
- **RayMan** V 64,99
- Realms of Chaos A 49,99
- Rebel Assault V 35,99
- **Rebell Assault 2** V 84,99
- Red Ghost V 79,99
- Renegade - Battle for Jacobs Star A 35,99
- Retribution V 69,99
- **Return Fire WIN95** NEU A 74,99
- **Revolution X** NEU A 79,99
- **Riddle of Master Lu** E/V 74,99
- Ring der Nibelungen V 59,99
- **Ripper** NEU V 79,99
- Rise 2: The Resurrection A 79,99
- Rüsselsheim V 24,99
- **S.T.O.R.M.** V 73,99*
- Saga of Aces A 65,99
- **Sam & Max** V 35,99
- Schleichfahrt V 85,99*
- **Sea Legends** V 79,99
- Sensible Golf A 49,99
- **SWoS Europ.Championchip** V 54,99
- Shadow of the Comet V 24,99
- Shadowcaster A 29,99
- Shanghai Great Moments V 79,99
- **Shannara** NEU V 74,99
- **Shellshock** NEU V 74,99
- Shivers V 77,99
- **Shockwave Assault WIN95** V 79,99
- **Silent Hunter** NEU V 69,99
- Silent Steel V 47,99
- **Silent Thunder WIN** NEU V 84,99
- Sim Box V 29,99
- (Mad TV, Der Planer und Ran-Trainer)
- **Sim City 2000 Collection DOS o.WIN** V 91,99
- (URK+Scenary 1+Bonus-Städte, London,Venedig,Sydney)
- Sim City 2000 Urban Renewal Kit V 37,99
- Sim Classics 2 V 65,99
- Sim Isle V 79,99
- **Sim Tower** V 79,99
- Sim Town V 65,99
- **Simon the Sorcerer** V 31,99
- Simon the Sorcerer 2 Ltd. Edition V 65,99
- Simon the Sorcerer 2 WIN95 V 79,99
- Space Bucks WIN E 65,99
- Space Hulk V 29,99
- **Space Hulk WIN95** NEU A 73,99
- Space Marines V 34,99
- Space Quest 4 A 24,99
- **Space Quest 6 - Roger Wilco** V 34,99
- **Space Quest Collection (1-5)** A 68,99
- Speed Haste E 54,99
- Spiderman A 89,99
- Spiele der Welt V 38,99
- **Sport Compilation** A 34,99
- (Formula One Grand Prix,Fifa 95 + PGA Tour Golf 486)
- SSN 21 - Seawolf Classic A 29,99
- Star Rangers V 34,99
- Star Trek: 25th Anniversary V 29,99
- **Star Trek: A Final Unity** V 69,99
- **Star Trek: Deep Space Nine** A 69,99
- Star Trek: Deep Space Nine V 79,99*
- Star Trek: Generations V 99,99*
- Star Trek: Judgement Rites A 29,99
- Star Trek: Judgement Rites Ltd.enh. A 89,99
- **Star Trek: Klingon** NEU A 74,99
- Star Trek Omnipedia/Encyclopedia E 79,99
- Star Trek Interactive Technical Man. V 99,99
- Steel Panthers V 39,99
- **Stonekeep** V 59,99
- **Strike Base** NEU V 55,99
- Strike Commander Classic A 29,99
- **SU - 27 Sukhoi DOS und WIN95** A 69,99
- Super Bubsy WIN95 A 74,99
- Super Stardust A 43,99
- **Star Wars Collection** NEU V 54,99
- (X-Wing, Rebel Assault1 und Star Wars Screensaver)
- **Super Street Fighter 2 Turbo** A 29,99
- Syndicate Plus Classic V 29,99
- **Syndicate Wars Ende Sept.** V in Vorb.
- System Shock Classic V 29,99
- Talisman V 34,99
- **Teamchef** V 49,99
- **TekWar** V 74,99
- Tempest 2000 A 67,99
- Terminal Velocity A 79,99
- **Terminator Future Shock** V 75,99
- **Terra Nova - Strike Force Centauri** A 74,99
- TFX V 33,99
- **TFX EF2000** V 84,99
- **The Dig** V 77,99
- The Incredible Machine V 24,99
- **Theme Park Classic** V 29,99
- Thexder WIN95 V 61,99
- This Means War WIN95 V 87,99
- **Think X** V 38,99
- **Thunderhawk 2** V 74,99
- Thunderscape V 69,99
- **Tie Fighter** V 84,99*
- **Tilt** A 51,99

SCHNELL BESTELLEN!
ANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

- Albion V 34,99
- Ascendancy V 55,99
- Business Compilation V 34,99
- Caribbean Disaster V 38,99
- Chewy V 34,99
- Desert Strike+Jungle Strike V 19,99
- Fade to Black V 29,99
- Flight Compilation V 34,99
- Jagged Alliance V 35,99
- Martini Racing V 27,99
- Panzer General 2 WIN A 41,99
- Space Marines V 34,99
- Sport Compilation V 34,99
- Steel Panthers incl. Panzermodell V 39,99
- Talisman V 34,99
- Teamchef V 49,99
- Top Gun V 49,99
- Virtual Karts V 34,99
- Wing Commander 3 V 39,99
- Wing Commander 4 V 79,99

- **Time Commando** V in Vorb.
- **TNN 96 Fishing** A 69,99
- Top Gun „Fire at Will" V 49,99
- Torin's Passage V 84,99
- **Toshinden** NEU A 68,99
- Track Attack V 54,99
- **Transport Tycoon Deluxe** V 59,99
- Trivial Pursuit V 74,99
- **Tyrian** A 69,99
- UEFA Champion League A 51,99
- Ultima Underworld 1&2 A 29,99
- **Ultrapack 1** V 84,99
- (Universal Lexikon Bertelsmann,Georoute,Teleinfo-Faxauskunft 60 Stadtpläne, Weltatlas, Hotelführer, Universalübersetzer für Deutsch, Englisch, Italienisch und Französisch, Wörterbuch der Rechtschreibung und Lotus Ami Pro)
- Unnecessary Roughness 95 A 29,99
- **Unnecessary Roughness 96** A 74,99
- **Urban Runner (Lost in Town)** NEU V 64,99
- US Navy Fighter Data: Marine Fighter V 9,99
- **US Navy Fighter Classic** V 29,99
- USS Ticonderoga A 69,99
- Virtual Karts V 34,99
- Virtual Pool A 89,99
- **Virtual Snooker** NEU A 89,99
- **Vollgas (Full Throttle)** V 55,99
- **Warcraft 2** V 79,99
- **Warcraft 2 Expansion** V 27,99
- **Warhammer - Im Schatten... WIN95** V 69,99
- Warlords 2 Deluxe E 71,99
- Warriors V 79,99
- Werewolf vs. Comanche V 79,99
- **Westwood Compilation** V 74,99
- (Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)
- Wetlands A 59,99
- Wing Commander Armada Classic A 29,99
- **Wing Commander 1&2** A 64,99
- Wing Commander 2 Classic A 29,99
- Wing Commander 3 Classic V 34,99
- **Wing Commander 3** V 39,99
- **Wing Commander 4** V 79,99
- Wing Commander 4 E 99,99
- WINSKAT mit Sprachausgabe V 44,99
- Witchaven A 79,99
- Witchaven 2 A 69,99
- Wizardry Gold V in Vorb.
- Wolf - The Simulation V 67,99
- Wolfpack V 24,99
- World Cup Golf V 79,99
- World Rallye Fever A 65,99
- **Worms** V 65,99
- **Worms Data:Reinforcements** V 39,99
- WWF Wrestlemania A 89,99
- **X - Wing Collection enhanced** V 35,99
- **Z - Das Echtzeitstrategiespiel** A 74,99*
- **Zork - Nemesis (schon jetzt ein Kult)** V/A 79,99

Komplettlösungen von Magic Line, Hint Shop und Cluebook in reicher Auswahl und zu super - günstigen Preisen!!!

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. **Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.** Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage. **Achtung:** Ladenpreise weichen ab!

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.30 Uhr

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.



Unsere Referenz – PC Games empfiehlt

In dieser Ausgabe feiert es Premiere - unser neues Referenz-System, das die nach Meinung der PC Games-Redaktion besten PC-Spiele jedes Genres auflistet. Alle zukünftigen Neuerscheinungen müssen sich an diesen Referenzen messen lassen. Nähere Informationen zu jedem Titel finden Sie im Testbericht in der jeweiligen Ausgabe.

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Titel	Hersteller	Ausgabe
Gabriel Knight 2	Sierra	2/96

Klassische Adventure

Titel	Hersteller	Ausgabe
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Normality Inc.	Gremlin Interactive	8/96
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Titel	Hersteller	Ausgabe
Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Titel	Hersteller	Ausgabe
Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance	Sir-Tech	7/95

Echtzeit

Titel	Hersteller	Ausgabe
Command & Conquer	Westwood Studios	9/95
Syndicate	Bullfrog	8/93
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Titel	Hersteller	Ausgabe
Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Titel	Hersteller	Ausgabe
Anstoß	Ascon	2/94
Bundesliga Man. Hattrick	Software 2000	8/94
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

Titel	Hersteller	Ausgabe
Euro 96	Gremlin Interactive	8/96
FIFA Soccer 96	Electronic Arts	1/96

Basketball

Titel	Hersteller	Ausgabe
NBA Live 96	Electronic Arts	4/96

Golf

Titel	Hersteller	Ausgabe
Links LS	Access	9/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

Titel	Hersteller	Ausgabe
Front Page Sports Football	Sierra	

Baseball.

Titel	Hersteller	Ausgabe
Hardball 5	Accolade	

Rugby

Titel	Hersteller	Ausgabe
EA Rugby	Electronic Arts	9/95

Billard

Titel	Hersteller	Ausgabe
Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

Titel	Hersteller	Ausgabe
NHL Hockey 96	Electronic Arts	12/95

Action

Rennspiel

Titel	Hersteller	Ausgabe
Bleifuß	Virgin	1/96
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

Beat 'em Up

Titel	Hersteller	Ausgabe
Virtua Fighter PC	Sega	8/96
WWF Wrestlemania	Acclaim	1/96

Jump & Run

Titel	Hersteller	Ausgabe
Aladdin	Virgin	11/94
Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi-Soft	1/96

Flipper

Titel	Hersteller	Ausgabe
Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure

Titel	Hersteller	Ausgabe
Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95

3D-Action

Titel	Hersteller	Ausgabe
Descent 2	Interplay	5/96
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MechWarrior 2	Activision	10/95
Privateer	Origin	11/93
System Shock	Origin	11/94
Terra Nova	Looking Glass	5/96

SciFi-Action

Titel	Hersteller	Ausgabe
TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Titel	Hersteller	Ausgabe
Rebel Assault	LucasArts	1/95
Rebel Assault 2	LucasArts	1/96

Simulationen

Rennsport

Formula One Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH 64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Hind	Digital Integration	9/96

Panzer

Armored Fist	NovaLogic	1/95

Bewertungskästen



RANKING

Strategie

Grafik 60%

Sound 90%

Handling 70%

Spielspaß 90%

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelwertungen im Überblick.



Die Sprache im Handbuch/Spiel.



IMPRESSUM



So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567,3006 (Oliver Menne)
100335,1252 (Thomas Borovskis)
100546,3040 (Harald Wagner)
100727,3425 (Petra Maueröder)

Reklamationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

PC Games Mailbox
Analog: (0911) 9 36 65 50
Digital: (0911) 9 36 65 55

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79
Nur für Abobestellungen oder Fragen zum Abonnement. Nicht bei technischen Fragen oder Tips & Tricks.

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Herbert Aichinger, Hans Ippisch, Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein

Freier Mitarbeiter:
Stefan Gnad

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung:
Hansgeorg Hafner

Titel: Westwood, Virgin

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Abonnement:
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0

Media-Beratung:
Thorsten Szameitat -19
Media-Beratung:
Wolfgang Menne -43
Disposition:
Tanja Kaiser -32
verantwortlich:
Thorsten Szameitat

Telefax: 09 11/64 27 86 0
Compuserve: 101647,2432
D-Netz: 01 71/62 13 14 6

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Duisburg
Fax: 0203/30511-555
Telefon: 0203/30511-11

Verkauf:
Thomas Kammer -551
Oliver Diemers -554
Thomas Diel -552

Disposition:
Gregor Eicker -553

Anzeigenleiter: Thomas Kammer
verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen des Computec Verlags bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage I. Quartal 1996 209.175 Exemplare

Inserentenverzeichnis



Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Der Knüller! "Z"

Erscheinungstermin Mitte/Ende August!
Deutsche Version
DM 74,99



CD-ROM

Titel	Preis
7th Guest	DA 19,99
5th Musketeer	DV 67,99
After Life	**DA 74,99**
AH - 64 Longbow	**DV 79,99**
Alone i. t. dark T. 1-3	DV 69,99
Anvil of Dawn	DV 69,99
Arcade Amerika	DV 29,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 79,99
Azarel Tears	DVx69,99
Bad Mojo	DV 79,99
Baku Baku	**DA 54,99**
Baphomets Fluch	**DVx74,99**
Batmann Forever	DA 69,99
Battle Isle 3	DV 64,99
Battle Race	**DA 69,99**
Bermuda Syndrom	DV 69,99
Biing	DV 59,99
Bleifuß	DV 49,99
Blood and Magic	DV i.V.
Blown Away	DV 74,99
Caesar 2	DV 74,99
Central Intelligance	DAx74,99

CD-ROM

Titel	Preis
Made in Germ. Compil.	DV 39,99
Manic Karts	**DA 29,99**
Martini Racing	**DV 24,99**
Mechwarrior 2	DV 74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	DV 74,99
Mechwarrior 2 Data	DV 39,99
Mega Pack 5	**DA 79,99**
Mega Race 2	**DV 54,99**
MissionForce Cyberstorm	**DV 84,99**
Monopoly	DV 59,99
Myst	DV 64,99
NBA Live 96	DV 79,99
Need for Speed	DV 79,99
NHL Hockey 96	DV 79,99
Normality	**DV 74,99**
Offensiv - HSV	**DV 59,99**
Offensiv-Bay. München	**DV 59,99**
Offensiv - Düsseldorf	**DV 59,99**
Offensiv - Schalke	**DV 59,99**
Offensiv - Bielefeld	**DVx59,99**
Offensiv - Dortmund	**DVx59,99**

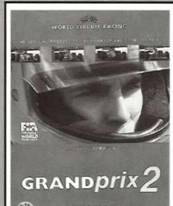
Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel	Preis
Civilization 2	**DV 79,99**
Civil War General	**DV 79,99**
Command & Conquer	DV 79,99
Comm. & Conq. Data	**DV 24,99**
Comm. & Conquer 2	**DVx89,99**
Command Aces/Win.95	DV 74,99
Conquerer A.D. 1086	DV 74,99
Conquest o.t. New World	DV 78,99
Cronicle o. t. Sword	**DV 74,99**
Crusador No Regert	**DVx64,99**
Cyberia 2	**DV 69,99**
Daggerfall	DVx79,99
Darker	DA 74,99
Das schwarze Auge 3	**DVx39,99**
Death Gate	**DV 74,99**
Deadline	**DV 39,99**
Der Produzent	**DV 74,99**
Die große Schlacht in den Ardennen	**DV 69,99**
Die Hard Trilogy	**DVx74,99**
Die Schlümpfe	DV 69,99
Descent 2	DA 78,99
Destruction Derby	DA 84,99
Diabolo	**DVx84,99**
Die Fugger 2	**DV 74,99**
Die Siedler 2	**DV 69,50**
Discworld	DV 74,99
Dungeon Keeper	DVx74,99
Earth Siege 2	**DV 79,99**
Earthworm Jim 1 + 2	DV 64,99
Elisabeth 1	**DV 89,99**
Euro 96 Soccer	DV 74,99
F1 Manager	**DV 69,99**
Fantasy General	**DV 69,99**
Fast Attack	**DV 64,99**
Fifa Soccer 96	DV 79,99
Firefight	**DA 59,99**
Flugsimulator 5.1	DV 99,99
Formula One Gr.Prix 2	**DV104,99**
Gabriel Knigt 2	DV 77,99
Gear Head	**DV 49,99**
Gender Wars	**EV 49,99**
Golden Gate Killer	**DVx69,99**
Hard Line	**DVx59,99**
Heart of Darkness	DVx84,99
Heroes of Might & Magic	DV 54,99
Hugo 3	DV 64,99
Hugo 4	**DVx67,99**
Hugo Screensaver	**DVx34,99**
Indy Car Racing 2	DA 74,99
Jagged Alliance 2	DV i.V.
Lemmings Paint Ball	DA 29,99
Lighthouse	**DV 84,99**
Load Star	DAx77,99

Titel	Preis
Olympic Games	**DA 67,99**
Olympic Soccer	DA 67,99
Pax Imperia 2	DV i.V.
PGA European Tour	**DA 79,99**
PGA Tour Golf 96	DA 79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA 34,99
Phantasmagoria	DV 79,99
Phantasmagoria 2	**DV i.V.**
Pole Position	DV 87,99
Powerplay Hockey	DA 59,99
Privateer 2	DV i.V.
Pro Pinball the Web	DA 49,99
Psycho Pinball	DV 69,99
Quake	**DAx74,99**
Rebel Assault 2	**DV 79,99**
Return Fire WIN 95	**DV 79,99**
Return of Arcade	DA i.V.
Riddle of Master LU	**DV 74,99**
Ripper	**DV 79,99**
Rivers of Dawn	DA 67,99
Schleichfahrt	DVx77,99
Shannara	**DV 69,99**
Shell Shock	**DV 59,99**
Shivers	DV 74,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Thunder	**DV 89,99**
Sim City 2000 Compil.	DV 89,99
Sim Tower	DV 74,99
Sonic	**DAx49,99**
Space Bugs	**DV 64,99**
Space Hulk 2	**DA 79,99**
Speed Haste	**DA 59,99**
Star Gate	DVx44,99
Star Trek Klingon	**DA 67,99**
Star Trek Tech. Manuel	**DV 69,99**
Star Wars Collection	**DV 54,99**
· Rebell Assault 1	
· X-Wing	
· Star Wars Screensaver	
Stonekeep	DV 84,99
S.T.O.R.M.	**DV 79,99**
Strike Base	DV 54,99
Syndicate 2 / Wars	**DV 79,99**
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV 79,99
Terra Nova	DA 69,99
Terra Nova	**DVx69,99**
Terminator Future Shock	**DV 69,99**
The Dig	DV 74,99
Think X	DV 39,99
Thunderhawk 2	DV 74,99
Tie Fighter SVGA	**DV 69,99**
Time Commando	**DVx74,99**
Tilt	DA 51,99
To Shin Den	**DV 64,99**

Unsere Hit`s!



Formula One Grand Prix 2

Deutsche Version
nur DM 104,99

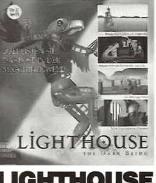
Oder im Komplett-Set:
Form. One Grand Prix 2 + Form. One Grand Prix 1 + Thrustm. Lenkrad T2 mit Gas- und Bremspedale
DM 299,99

Command & Conquer 2 "Red Alert"

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!
Deutsche Version
Erscheinungstermin Anfang September
nur DM 89,99

Virtua Figther

Deutsche Anleitung
nur DM 74,99

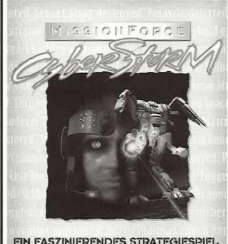


LIGHTHOUSE

Deutsche Version
nur DM 84,99

Gender Wars

Englische Version
nur DM 49,99



MISSION FORCE CYBER STORM

Deutsche Version
nur DM 84,99

Quake

Deutsche Anleitung
Erscheinungstermin Ende August!
nur DM 69,99

CD-ROM

Titel	Preis
Torrins Passage	DV 79,99
Trivial Pursuit	DV 74,99
Urban Runner	**DV 69,99**
Vollgas	DV 54,99
Viking Conquest	**DV 67,99**
Virtual Karts	**DV 19,99**
Virtua Fighter	**DA 74,99**
Warcraft 2	DV 74,99
Warcraft 2 Data	**DV 24,99**
Warhammer	DV 69,99
Westwood Compilation:	DV 69,99
• Kyrandia 1 - 3 • Dune 2	
• Lands of Lore	
Wing Commander 4	**DV 79,99**
Worms	DV 64,99
Worms Data	**DV 34,99**
Zorck Nemesis	**DVx84,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Titel	Preis
Aces over Europe	DV 19,99
Albion	**DV 34,99**
Alone in the Dark 1	DV 24,99
Armored Fist	**DV 29,99**
Ascendancy	DV 49,99
Battle Bugs	**DV 29,99**
Battle Isle 1 + Data	DV 24,99
Battle Isle 2 + Data	DV 34,99
Betrayal at Krondor	**DV 19,99**
Beneath a Steel Sky	DV 19,99
Bioforge	**DV 29,99**
Caesar 1	DA 19,99
Chewy ESC from F5	DV 34,99
Creature Shock	DV 19,99
Crusador No Remose	**DVx29,99**
Daedalus Encounter	**DV 24,99**
Das schwarze Auge 1	**DV 24,99**
Das schwarze Auge 2	**DV 24,99**
Dawn Patrol	DV 24,99
Day of Tentacle	DV 34,99
Die Siedler 1	DV 34,99
Dune 2	DV 29,99
Earth Siege 1	**DV 19,99**
Fifa Soccer 95	**DV 29,99**
Flight o.t. Amaz. Queen	DV 39,99
Freddy Pharkas	**DV 19,99**
Gobliins Teil 1+2	DV 19,99
Gobliins Teil 3	DV 19,99
History Line 14 - 18	DV 29,99
Inca 1	DV 19,99
Incredibble Maschine 1	DV 19,99
Iniana Jones 4	**DV 29,99**
Indy Car Racing 1	DA 19,99
Jagged Alliance	**DV 29,99**
Kings Quest 7	DV 39,99
Knights of Xentar	**DV 29,99**
Lands of Lore	DV 29,99
Little Big Adventure	**DV 29,99**
Load Runner	**DV 29,99**
Lost Eden	**DV 19,99**
Lost in Time 1 + 2	DV 19,99
Magic Carpet 1+Data	DV 29,99
Maniac Karts	DA 29,99
Monkey Island 1	**DV 24,99**
Monkey Island 2	**DV 24,99**
Nascar Racing	**DA 24,99**
NHL Hockey 95	**DA 29,99**
Noctropolis	DV 29,99
Outpost 1.5	**DV 34,99**
PGA 486	**DAx29,99**
Police Quest 4	**DV 19,99**
Populus+Power Mong	DA 29,99
Power House	**DV 34,99**
Privateer+Data	DA 29,99
Rebel Assault 1	DV 34,99
Return to Zorck	DV 29,99
Rüsslesheim	DV 19,99
Sam & Max	DV 29,99
Shadow of the Comet	**DV 24,99**
Sim City Enhanced	DV 24,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
SSN - 21 Seawolf	DV 29,99
Space Hulk	DV 29,99

Weitere Angebote

Titel	Preis
Space Quest 4	DA 19,99
Space Quest 6	**DV34,99**
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Steel Panther	DV 39,99
Strike Command.+Data	DA 29,99
Syndicate Plus	DV 29,99
System Shock	DV 29,99
Theme Park	**DV29,99**
Ultima Underworld 1+2	DA 29,99
U.S. Navy Fighter	**DV29,99**
Wing Armada	DA 29,99
Wing Commander 3	**DV34,99**
X - Wing	**DV29,99**

Wir führen Sony Play-Station Spiele und Zubehör in großer Auswahl.

Sony Playstation z.B.:

Titel	Preis
Earthworm Jim 2	DV 89,99
Fade to Black	DV 89,99
Impac Racing	DA 84,99
Olympic Games	DA 79,99
Powerplay Hockey	DA 79,99
Pro Pinball the Web	DA 84,99
Resident Evil	DV 89,99
Ridge Racer Revolution	DA 94,99
Space Hulk Blood Chapter	DA 89,99
Syndicate 2 Wars	DVx89,99
Tilt	DV 79,99
Time Commando	DVx89,99
To Shin Den 2	DA 99,99
Track + Fields	DA 99,99

Zubehör

Artikel	Preis
Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	**219,99**

Wir führen Spielelösungen der Firma *Hint-Shop* 14,90

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 13

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



Coming Soon

Monat für Monat präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle eine Liste mit den interessantesten Titeln der kommenden Monate, die wir in enger Kooperation mit den Herstellern zusammengestellt haben. Daß es bei den geplanten Release-Terminen fast immer zu erheblichen Verzögerungen kommt, wissen Sie sicherlich aus leidvoller Erfahrung. Wir halten Sie über die diesbezüglichen Entwicklungen auf dem laufenden! Übrigens: Die Neuerscheinungen im August finden Sie ab sofort auf der Coming Up-Seite.

Actua Golf	Gremlin Interactive	Sportspiel	Oktober 96
Addams Family Pinball	Virgin/Williams	Flipper	September 96
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	Januar 97
Aladdin (Win 95)	Virgin	Jump & Run	September 96
Alien Incident	Gametek	Action	Oktober 96
Alien Trilogy	Acclaim/Probe Entertainment	3D-Action	September 96
Assassin 2015	Warner Interactive	Action-Adventure	Oktober 96
Baku Baku	Sega	Geschicklichkeit	September 96
Baphomets Fluch	Virgin/Revolution Software	Adventure	September 96
Bazooka Sue	Starbyte	Adventure	Oktober 96
Betrayal in Antara	Sierra	Rollenspiel/Strategie	Oktober 96
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	März 97
Bleifuß 2	Virgin/Graffitti Software	Rennspiel	November 96
British Open	Looking Glass	Sportspiel	November 96
Bug!	Sega	Jump & Run	September 96
Bundesliga Manager f. Win 95	Software 2000	Wirtschaftssimulation	Oktober 96
Caesar 2 f. Windows 95	Sierra	Strategie	Oktober 96
Callahans Crosstime Saloon	Legend	Adventure	November 96
Citizens	MicroProse	Strategie/WiSim	Dezember 96
Cluedo	Virgin/Hasbro	Strategie	Oktober 96
C & C: Alarmstufe Rot	Virgin/Westwood Studios	Strategie	November 96
C & C: Der Tiberiumkonflikt (Win 95)	Virgin/Westwood Studios	Strategie	November 96
C & C: Tiberium Sun	Virgin/Westwood Studios	Strategie	Januar 97
Creation	Bullfrog	Simulation/Strategie	Dezember 96
Creatures	Warner Interactive	Simulation	Oktober 96
Crusader: No Regret	Origin	Action-Adventure	September 96
Cyber Gladiators	Sierra	Strategie	November 96
Daggerfall: Die Schriften der Weisen	Bethesda Softworks	Rollenspiel	Oktober 96
Das Hexagon-Kartell	Ascon	Action/Simulation	September 96
Daytona USA	Sega	Rennspiel	September 96
Deadlock	Accolade	Strategie	September 96
Der Planer 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	September 96
Destruction Derby 2	Sony Interactive	Rennspiel	November 96
Diablo	Blizzard	Action-Rollenspiel	Oktober 96
Die Akte Pandora	Virgin/Access	Adventure	September 96
Die Hard Trilogy	Fox Interactive	Action	September 96
Discworld 2	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Down in the Dumps	Philips Media	Adventure	September 96
DSA 3: Schatten über Riva	Attic	Rollenspiel	September 96
Dungeon Keeper	Bullfrog	Action/Strategie	Oktober 96
Ecstatica 2	Sony Interactive	Action-Adventure	Februar 97
Eradicator	Warner Interactive	Adventure	November 96
European Air War	MicroProse	Flugsimulation	Januar 97
FIFA Soccer 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
Flight Unlimited (Windows 95)	Looking Glass	Flugsimulation	August 96
Flottenmanöver	Virgin/Hasbro	Strategie	Oktober 96
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	Januar 97
Gene Wars	Bullfrog	Strategie	September 96
Greetings from Planet Earth	Adventure Soft	Adventure	September 96
Hardline	Virgin/Cryo	Action	September 96
Heart of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Jump & Run	November 96
Hunter Hunted	Sierra	Simulation	November 96
Independence Day	Fox Interactive	Action	Dezember 96
IndyCar 2 f. Windows 95	Sierra	Simulation	September 96
International Moto X	Warner Interactive	Rennspiel	Dezember 96
Into the Void	PlayMates Interactive	Strategie	September 96
Jagged Alliance: Deadly Games	Sir-Tech	Strategie	September 96
Jedi Knight	LucasArts	3D-Action	Oktober 96
Jetfighter 3	Mission Studios	Flugsimulation	November 96
John Madden Football 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
King's Quest 8	Sierra	Adventure	Januar 97
Lands of Lore 2	Virgin/Westwood Studios	Rollenspiel	November 96
Leisure Suit Larry 7	Sierra	Adventure	November 96
Lion King (Win 95)	Virgin	Jump & Run	September 96
Little Big Adventure 2	Adeline	Geschicklichkeit	Januar 97
Lords of the Realm 2	Sierra	Strategie	November 96
Lost Vikings 2	Acclaim	Geschicklichkeit	Oktober 96
M.I.A.	Warner Interactive	Flugsimulation	Dezember 96
Mad TV 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	September 96
Magic the Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	Oktober 96
Mario Andretti Racing 97	Electronic Arts	Rennspiel	September 96
Master of Orion 2: Battle of Antares	MicroProse	Strategie	Oktober 96
Maximum Roadrace	Gametek	Rennspiel	Oktober 96
Maxx	Greenwood	Rennspiel	September 96
McLaren at Le Mans	Electronic Arts	Rennspiel	September 96
Mindwarp	Maxis	3D-Action	September 96
Mummy	Acclaim	Interactive Movie	September 96
NASCAR Racing 2	Sierra	Simulation	November 96
NHL Hockey 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	Sportspiel	November 96
Orion Burger	Sanctuary Woods	Adventure	September 96
Pax Imperia 2	Blizzard	Strategie	November 96
Petko	Max Design	Adventure	September 96
Phantasmagoria 2	Sierra	Interactive Movie	Oktober 96
Privateer: The Darkening	Electronic Arts	Interactive Movie	Oktober 96
Rama	Sierra		November 96
Ravage	Warner Interactive	Action	Oktober 96
Rayman 2	Ubi-Soft	Jump & Run	Dezember 96
Realms of the Haunting	Gremlin Interactive	3D-Action	September 96
Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
Risiko	Virgin/Hasbro	Strategie	November 96
Road Rash	Electronic Arts	Rennspiel	September 96
Schleichfahrt	Blue Byte	Action-Simulation	September 96
Scorched Planet	Virgin/Criterion	Action	September 96
Sega Rally	Sega	Rennspiel	Januar 97
Shattered Steel	Acclaim	3D-Action	Oktober 96
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
SimGolf	Maxis	Sportspiel	August 96
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	März 97
Skynet Revenge	Bethesda Softworks	3D-Action	November 96
Sonic PC	Sega	Jump & Run	September 96
Soviet Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	November 96
Stadt der verlorenen Kinder	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Star Control 3	Accolade	Strategie	Oktober 96
Star Trek Academy	Interplay	Adventure	Dezember 96
Star Trek: Generations	MicroProse	Adventure	November 96
Star Trek: Return to Volcano	Interplay	Adventure	Januar 97
StarCraft	Blizzard	Strategie	Dezember 96
Stratosphere	Acclaim	Strategie	Februar 97
Strike Force	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
Syndicate Wars	Bullfrog	Action/Strategie	September 96
The Drowned God	Warner Interactive	Rollenspiel/Adventure	Dezember 96
The Race	Warner Interactive	Rennsimulation	Januar 97
Theme Hospital	Bullfrog	Strategie/WiSim	November 96
Three Skulls of the Toltecs	Warner Interactive	Adventure	September 96
TLC	Trilobyte/Electronic Arts	Adventure	November 96
Toonstruck	Virgin	Interactive Movie	Oktober 96
Trash-It	Warner Interactive		November 96
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	Januar 97
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	Dezember 96
Ultra Pinball 2	Sierra	Flipper	Oktober 96
US Navy Fighters 97	Electronic Arts	Flugsimulation	Oktober 96
Vette	MicroProse	Rennspiel	März 97
Virtua City PD	Sega	Action	Dezember 96
Virtua Fighter PC	Sega	Beat 'em Up	September 96
Waterworld	Acclaim	Strategie	Dezember 96
WipEout XL	Sony Interactive	Rennspiel	September 96
Woodruff 2	Sierra	Adventure	Februar 97
X-Car	Bethesda Softworks	Rennspiel	November 96
X-COM: The Apocalypse	MicroProse	Strategie/Action	November 96
X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts	Action	September 96
Your Personal Amok	Warner Interactive	3D-Action	Januar 97

<u>Bestellmöglichkeiten</u>

① ☎ **0831/511 67-0**
② Telefax 0831 / 511 67-1
③ Compuserve 100106,3111
④ T-Online/Btx: ★Gameit#
⑤ ✉ Game It! - 87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei
Vorkasse / Scheck / Bankeinzug DM 6,90, ab DM 250,- frei

Preise Stand 14.7.96 - * = *noch nicht verfügbar am 14.7.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preissenkung* **H** = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik“ oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 8 = ÖSch
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05678/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

Spiel des Monats August:

Z*
69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Command & Conquer 2*	**79,95**
Cyberia 2	**64,95**
Das schwarze Auge 3*	**39,95**
Die Siedler 2	**69,95**
F1 Manager 96	**69,95**
Olympic Games	**64,95**
Virtua Fighter	**69,95**
Warcraft 2	**69,95**
Warcraft Data	**24,95**
Wing Commander 4	**79,95**

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!
- 7th Guest .... 19,95 H
- Advanced Tactical Fighter 12,95
- Alone in the Dark 1 19,95
- Amored Fist 29,95
- Apache Longbow light 19,95
- B 17 19,95
- Battle Bugs .... 24,95 P
- Battle Isle 1+Data1&2 19,95
- Battle Isle 2+Data 29,95
- Betrayal at Krondor 19,95
- Bioforge 29,95
- Bitmap Brothers Compilaton 19,95
- Brett Hull Hockey 29,95
- Caesar 1 19,95
- Campaign 19,95
- Campaign 2 19,95
- Creature Shock .... 19,95 H
- Daedalous Encounter* 22,95
- Darkseed 19,95
- Dawn Patrol 29,95
- Der Clou Plus 29,95
- Der Planer & Extra Data 19,95
- Dune 2 .... 29,95 H
- Earthsiege 1 .... 19,95 N
- Elite Plus 24,95
- F 117 A 19,95
- F 19 Stealth Fighter e. 22,95
- FIFA Soccer Classic 29,95
- Flashback e.* 22,95
- Flight of the Intruder 12,95
- Formula 1 GP 29,95
- Goblins 1+2 19,95
- Gobblins 3 19,95
- Hand of Fate 22,95
- Hardball 4 29,95
- Harrier Jump Jet 19,95
- High Command 19,95
- Indiana Jones 4 29,95
- Indy Car Racing 19,95
- Indy Desktop Adventures .... 22,95 N
- Jagged Alliance dt. 29,95
- Jurassic Park 19,95
- Kings Quest 5 e.* 22,95
- King's Quest 6 19,95
- Kyrandia 3 19,95
- Lands of Lore 22,95
- Leisure Suit Larry 1 e.* 22,95
- Lemmings Bundle 29,95
- Links Golf e.* 22,95
- Little Big Adventure 29,95
- Load Runner .... 24,95 N
- Lost Eden* .... 19,95 P
- Magic Carpet Plus 29,95
- Manic Karts 29,95
- Maniac Mansion 2 29,95
- Master of Magic .... 29,95 P
- Mega Traveller 1 19,95
- Monkey Island 1 24,95
- Monkey Island 2 24,95
- Nascar Racing 22,95
- NHL Classic 24,95
- NHL 95 Classics 29,95
- Noctropolis .... 19,95 P
- North & South 12,95
- Outpost 1.5 .... 29,95 N
- Pacific Islands 19,95
- Patriot 19,95
- PGA Golf Classic 19,95
- Pirates e. 22,95
- Police Quest e.* 22,95
- Police Quest 4 19,95
- Populous2/Powermonger 29,95
- Powerhouse .... 29,95 N
- Privateer 29,95
- Railroad Tycoon 19,95
- Rebel Assault .... 29,95 H
- Red Baron e.* 22,95
- Return to Zork 29,95
- Sam & Max 29,95
- Shadow of the Comet 24,95
- Sherman M4 12,95
- Silent Service 2 .... 19,95 H
- Sim City enhanced .... 19,95 H
- Sim Life Classics 29,95
- Simon the Sorcerer 1 29,95
- Space Hulk 29,95
- Space Quest 1 22,95
- Space Quest 4 19,95
- Space Quest 5 .... 19,95 N
- Space Quest 6 .... 29,95 N
- SSN 21 Seawolf 29,95
- Street Fighter 2 e. 22,95
- Strike Commander 29,95
- Stunt Driver 19,95
- Syndicate plus .... 29,95 H
- System Shock .... 29,95 H
- Team Yankee 19,95
- TFX 29,95
- The Quest* .... 19,95 N
- Theme Park 29,95
- Tornado 19,95
- Ultima 1+2 Underworld .... 19,95 H
- Ultima 7 Compilation .... 19,95 N
- Under a killing moon .... 24,95 N
- US Navy Fighters 29,95
- US Navy Fighters Data dt. 9,95
- Virtual Karts .... 29,95 P
- Vortex: Quantum Gate 29,95
- Walls of Rome 19,95
- War in the Gulf 19,95
- Wing Armada 19,95
- Wing Commander 2 .... 29,95 H
- Wing Commander 3 29,95
- Wolfpack 24,95
- X-Wing + Mission 29,95

CD ROM

- 1942 PAW Gold* 34,95
- 3D Lemmings 79,95
- 3D Ultra Pinball 39,95
- 5th Musketeer 59,95
- 11th Hour 59,95
- Abuse 64,95
- After Life .... 79,95 P
- AH 64 Longbow 79,95
- Albion 74,95
- Aliens 69,95
- Amerika 1861-65 69,95
- Amerika / Civil War 69,95
- Ancient Empires* 74,95
- Angel Devoid* 59,95
- Anvil of Dawn 67,95
- Apache Longbow 64,95
- Arcade America 79,95
- Arcade Classics 74,95
- Ascendancy 49,95
- Assault Rigs 64,95
- Asterix 64,95

Preisaktion!

Comm. & Conq.	**69,95**
Rayman	**49,95**
Steel Panthers	**54,95**
Wing Comm. 3	**29,95**
Wing Comm. 4	**79,95**

- ATF US 79,95
- Atripolis 2097* 69,95
- Azraels Tear* 69,95
- Aztec: Empire of Blood* .... a.A.
- Bad Day on Midway 69,95
- Bad Mojo .... 74,95 H
- Baldies* 64,95
- Batman Forever 79,95
- Battle Cruiser 3000AD* 59,95
- Battle Isle 3 64,95
- Battle Race* 64,95
- Battles in Time 74,95
- Beavis&Butthead 69,95
- Bermuda Syndrom 79,95
- Biing 64,95
- Bleifuss .... 49,95 H
- Buried in time 74,95
- Burning Steel 4 39,95
- Caesar 2 .... 72,95 H
- Capitalism .... 69,95 H
- Carribbean Disaster 64,95
- Carriers at War Compilation 69,95
- Carrier Strike Force 74,95
- Championship Manager 2 59,95
- Chessmaster 4000 Win95 67,45
- Chewy 29,95
- Chronomaster 67,95
- Civil War General .... 79,95 P
- Civilisation 2000 69,95
- Civilisation Net .... 49,95 P
- Claim to Power 79,95
- Clayfighter 2* 79,95
- Combat Air Patrol 54,95
- Comic Zone 54,95
- Commanche + Data 39,95
- Command & Conquer .... 74,95 P
- Command&Conqu. Data .... 24,95 H
- C & C 1 + Data .... 89,95 P
- Command & Conquer 2 .... 79,95 N
- Command Aces of t.Deep 69,95
- Conqueror 1086 AD 69,95
- Conquest of t. New World 79,95
- Cronicles of the Sword* 74,95
- Crusade 39,95
- Crusader No Remorse 74,95
- Cyber Judas* 74,95
- Cyberia 2 69,95
- Cybermage 74,95
- Cyberspeed Win95 74,95
- Cyberstorm* .... 74,95 N
- D 79,95
- Daggerfall* .... 69,95 P
- Darker 74,95
- Das Amt 39,95
- Das schwarze Auge 1 24,95
- Das schwarze Auge 2 24,95
- Das schwarze Auge 3* 39,95
- Deadline 34,95
- Deadly Skies* 74,95
- Death Gate* 69,95
- Deathkeep AD&D* 64,95
- DefCon 5 74,95
- Der Druidenzirkel 64,95
- Der Planer + Data 19,95
- Der Planer 2* 69,95
- Der Produzent .... 69,95 N
- Der Seelenturm 64,95
- Der Reeder 39,95
- Descent 2 74,95
- Descent 2 Mission Builder* 37,95
- Destruction Derby 84,95
- Die Fugger 2 .... 74,95 H
- Die gr. Schlacht: Ardennen 64,95
- Die gr. Schlacht: Gettysburg 64,95
- Die Pandora Akte .... 79,95 N
- Die Siedler 29,95
- Die Siedler 2 69,95
- Dime City 77,95
- Dschungelbuch 3,5 44,95
- Dungeon Keeper* 77,95
- Earthsiege 2 79,95
- Earthworm Jim 2+1 64,95
- Earthworm Jim Win95 62,95
- Ecco the Dolphin 54,95
- Effenbergers Fußballman.* 69,95
- Elisabeth 1 79,95
- Elite 3 77,95
- Endorfun 54,95
- Euro Stars '96 .... 64,95 N
- Evocation 69,95

F1 GP 2

dt.	e.
84,95	69,95

- F 1 Manager 96 69,95
- Fantasy General 64,95
- Fast Attack 64,95
- FIFA Soccer 96 .... 69,95 P
- Firefight* 54,95
- Fighter Duel 69,95
- Flight of t. Amazon Queen 39,95
- Flugsim's siehe Sonderfeld
- Frankenstein 79,95
- Gabriel Night 1 19,95
- Gabriel Night 2 dt. 84,95
- Games Cheats 27,95
- Gene Wars* 74,95
- Golf siehe Sonderfeld
- Gone Fishing 64,95
- Grand Prix Manager .... 49,95 P
- Hardball 5 74,95
- Harpoon 2 Deluxe MM 69,95
- Harvester* 89,95
- Hattrick (Ikarion) 72,95
- Heroes o Might&Magic 49,95
- Hexen 49,95
- Hexen Mission Disk 29,95
- Hugo 3 64,95
- I have no mouth but I must* .... 59,95 P
- Imperum Romanum 74,95
- Indy Car Racing 2 59,95
- Jewels of the Oracle 79,95
- Jonny Bazookatone 64,95
- Judge Dredd 79,95
- King's Quest 7 34,95
- Kingdom of Magic 69,95
- Klik & Play .... 39,95 P
- Leisure Suit Larry 1-6 59,95
- Lighthouse .... 84,95 N

Lösungshefte ab DM 14,95

- Lion - Löwensimulation* 54,95
- Lost Admiral 2 74,95
- Lucas Arts Class. Simulations 24,95
- Lucas Arts Class. Advent 24,95
- MAG 69,95
- Mag : the Gathering* 82,95
- Marco Polo 59,95
- Martini Racing 24,95
- Master of Orion .... 29,95 P
- Master of Orion 2* 79,95
- Mechwarrior 2 dt. .... 69,95 H
- Mech 2 Data Disc .... 39,95 H
- Mechwarrior 2 + Data .... 79,95 H
- Metal Lords* 77,95
- Micro Machines 2 44,95
- Millenia* 59,95
- Mission Critical 69,95
- MK 3 Win95 64,95
- Monopoly 54,95
- Monty Python's Waste 69,95
- Moto X* 69,95
- Myst dt. 64,95
- Mystic Midway 39,95
- NBA Jam Tournament 79,95
- NBA Live 96 .... 74,95 H
- Need for Speed .... 74,95 H
- Normality 74,95
- NHL Hockey 96 .... 74,95 H
- Offensive* 79,95
- Olympic Games .... 64,95 H
- Olympic Soccer* .... 64,95 H
- Orionburger* 64,95
- Panic in the Parc* 74,95
- Panzer General 2 .... 64,95 H
- PBA Bowling 49,95
- Petko* 64,95
- Perfect General 2 69,95
- Perfect General 2 Missions 44,95
- Phantasmagoria 77,95
- Pinball 95 49,95
- Pinball Dreams Deluxe 69,95
- Pinball Illusions 56,95
- Pinball Mania 54,95
- Pinball Wizard 2000 59,95
- Pirates! Gold 34,95
- Pitfall Win95 69,95
- Pole Position 79,95
- Police Quest SWAT .... 69,95 H
- Pool Champion Win95 64,95
- Power Play Hockey* 59,95
- Pro Pinball:The Web .... 49,95 H
- Psycho Pinball 64,95
- Putty Squad* 69,95

Quake
59,95

- Quest for Glory Collection 64,95
- RAN Soccer 69,95
- RAN Trainer 2 69,95
- Raven Project* 57,95
- Rayman 49,95
- Rebel Assault 2 edA. .... 67,95 H
- Rebel Assault 2 kD. 79,95
- Renegade 2* 54,95
- Return Fire 64,95
- Revolution X* 79,95
- Riddle of Master Lu 69,95
- Ridge Racer* 54,95
- Ripper 74,95
- Rise of the Robots 2 79,95
- Rivers of Dawn 64,95
- Roadwarrior 59,95
- Safecracker* 69,95
- San Franc. PD Homicide* .... a.A.
- Santa Fe Mysteries* 64,95
- Schleichfahrt* 74,95
- Scorched Planet* 64,95
- Sensible GO* 59,95
- Sensible World of Soccer .... 49,95 H
- Shadoan* 79,95
- Shanghai Great Moments 79,95
- Shannara 69,95
- Shellshock 69,95
- Shivers 74,95
- Shock Wave Win95* 69,95
- Silent Hunter 69,95
- Silent Steel 49,95
- Silent Thunder 79,95
- Sim City 2000 Collection. .... 82,95 H
- Sim Isle 69,95
- Sim Tower 69,95
- Sim Town 64,95
- Simon 2 + T-Shirt 64,95
- Skunny 49,95
- Soccer Stars 96* 64,95
- Space Bucks 64,95
- Space Hulk Win95 74,95
- Space Marines 74,95
- Space Trader Win95* 59,95
- Spycraft 79,95
- St. Thomas 49,95
- Star Control 3* .... a.A.
- Star Gate 44,95
- Star Trek siehe Sonderfeld
- Star Wars Collection 49,95
- Steel Panthers Limited Ed. .... 54,95 P
- Stonekeep 79,95
- S.T.O.R.M. .... 69,95 P
- Strike Base 59,95
- SU 27 64,95
- Super Bubsy Win95 74,95
- Super Street Fighter 2 54,95
- T-MEK* 74,95
- Talisman 69,95
- Teamchef 44,95
- Tekwar 72,95
- Tempest 2000 59,95
- Terminator Future Shock. 69,95
- Terror Trax* 44,95
- Terra Nova 69,95
- TFX 2000 Eurofighter 79,95
- The Muppets inside* .... 64,95 N
- Tie Fighter SVGA 69,95
- Tiny Troops* 64,95
- The Dark Eye 74,95
- The Dig e. 64,95
- The Dig dt. 69,95
- Think-X* 37,95
- This means War! 69,95
- Thunderhawk 2 74,95
- The Hive 59,95
- Thomas Blauer Adler 79,95
- Tilt 52,95
- Time Commando* 69,95
- Time Gate:Knight's Chase 44,95
- Toonstruck .... 69,95 P
- Top Gun .... 44,95 P
- Torin's Passage 77,95
- Total Distortion* 74,95
- Track Attack .... 44,95 P
- Transport Tycoon Deluxe. .... 49,95 P
- Trivial Pursuit 74,95
- Trophy Fishing 79,95
- TV Karriere 39,95
- Twisted Metal Win95* 59,95
- UEFA Champion League 49,95
- Unnecessary Roughness 69,95
- Urban Runner* 59,95
- Viking .... 64,95 P
- Virtual Pool 69,95
- Vollgas 49,95
- War College (UMS3)* .... a.A.
- Warcraft 2 .... 69,95 H
- Warcraft 2 Data .... 24,95 H
- Warcraft 2 + Data Bundle .... 89,95 H
- Warhammer 67,95
- Warhammer Dark Crusader 59,95
- Warhawk Win95* 59,95
- Wayne Gretzky NHLPA All St. 74,95
- Werewolf vs. Comanche 69,95
- Wetlands 54,95
- White Lines* .... 59,95 N
- Wing Commander 4 .... 79,95 P
- Wolf - die Simulation 69,95
- Woodruff 62,95
- World Cup Compilation 59,95
- Worms .... 59,95 H
- Worms Data: Reinforcem. .... 29,95 H
- Worms + Data Bundle .... 87,95 H
- WWF Wrestlemania 79,95
- Z* 69,95
- Zork: Nemesis .... 74,95 H

Offensiv Fußballmanager
lizensiert durch die Vereine:
Bayern, HSV, Fortuna, Schalke
je 49,95

Star Trek

- Star Trek 2 24,95
- Star Trek JR enhanced 79,95
- Deep Space 9 69,95
- Klingon 69,95
- Next Generation e. 64,95
- Next Generation dt. 64,95
- Omnipedia e. 74,95
- Technical Manual 89,95
- Audio Clips je 29,95
(Motion Picture, Virtual Reality, Next Generation)

Golf

- Bernhard Langer Golf 54,95
- Sensible Golf 49,95
- PGA Tour Golf 96 74,95
- PGA Tour Scenery je 29,95
- Links 386 + 2 Plätze 69,95
- Platz Castle Pines 49,95
- Platz Cog Hill 49,95
- Platz Devil's Island 49,95
- Platz Mauna Kea 49,95
- Platz Pelican Hill* 49,95
- Platz Pinehurst 2* 49,95
- Platz Prairie Dune 49,95
- Platz Riviera 49,95
- Platz Troon North 49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims“ anfordern!
- Airbus 2 (Win95)* 69,95
- Flugsimulator 5.1 e 79,95
- Flugsimulator 5.1 dt. 94,95
- FS 5.1 e. + Paris + New York 99,95
- FS 5 Designer Win* 69,95
- FS 5 Flight Adventures 1 .... 59,95 N
- FS 5 Flight Shop 79,95
- FS Pre-Flight 44,95
- FS Final Approach 5.0 44,95
- FS Schiratti Commander 59,95
- FS Scenery & Object Design .... 79,95 N
- 5 x Aircraft Collections je 49,95
- RENO 4 (500 Scen.) 24,95
- Europe 1 54,95
- Europe 2 59,95
- Mitte, nördl. Mittelgeb. 44,95
- Nord-/Ostsee, HH 44,95
- Rheinland, Ruhrgebiet 44,95
- Frankfurt, Hessen 44,95
- Berlin, Mitteldeutschl. 44,95
- Süddeutschland 44,95
- Südwestdeutschland 44,95
- Moving Map 2.0 69,95
- Multimedia München 2 49,95
- 4 x Österreich je 44,95
- Karibische Inseln* 44,95
- Madrid 44,95
- Hong Kong 44,95
- Japan+Karibik+Hawaii 69,95

Sammelausgaben

- <u>ACES Collector's Edit.</u> 64,95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers
- <u>Combat Classics 3</u> 69,95
Campaign, Gunship 2000, Historyline 1914-1918
- <u>Game Box 50 Spiele</u> 39,95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
- <u>Games Volume 3</u> 24,95
Monkey Island 2, Black Gold, Super Soccer, Rings of Medusa, Logo
- <u>Games Volume 4</u> 24,95
Battle of Britain, Tiebreak, Spirit of Adventure, Eco Phantoms
- <u>Games Volume 5</u> 24,95
Zak McKraken, Mad TV, Lollypop, Traders, Lords of Doom
- <u>Lucas Arts Air Combat</u> 39,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
- <u>Made in Germany</u> 39,95
Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2
- <u>Megapack 3</u> 69,95
The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex: Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeman Projet Turbo
- <u>Megapack 5</u> 79,95
Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance
- <u>Mile High Club</u> 76,95
Wing Commander, Wing Commander Academy, F14, Mig 29, Jet Fighter II, Megafortress, ATAC, Heroes of the 357th
- <u>Sim Box</u> 24,95
Mad TV, Der Planer, RAN-Trainer
- <u>Westwood Compilat.</u> 69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Multimedia

- <u>Auf dem Nil nach Ägypten</u> 64,95
Entdecke das Land der Pharaonen
- <u>Bei den Walen</u> 64,95
alles über die Meeressäuger: Videos, Fotos, Tonaufnahmen
- <u>Beckenbauer</u> 49,95
Deutschlands Fußballegende auf CD
- <u>D Info 2.0</u> 39,95
neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95
- <u>Die Reise des Thomas Blauer Adler</u> 59,95 N
Die Geschichte eines Häuptlingssohnes, der im vorigen Jahrhundert von den Prärien seines Heimatstammes in die weit entfernte Schule der Weißen geht.
16 Jahre mit Zeitungsausschnitten, Photos und dem Tagebuch.
- <u>Distant Suns</u> 139,95
Das Desktop Planetarium, realistische Darstellung des Nachthimmels von 4713 vor Chr. bis 10.000 nach Chr., 9100 Sterne und 450 Galaxien, 1500 digitalisierte Weltraumfotos
- <u>Encarta World Atlas e.</u> 99,95
Indes mit 1 Mio. Ortsnamen, Satelitenaufnahmen von 52 Städten mit Details ab 10 Meter Größe, 450 Statistiken, 3000 Farbbilder, 4000 Soundclips
- <u>Forrest Gump</u> 59,95
3 CD's mit dem kompletten Soundtrack, Filmausschnitten, interviews und Vielem mehr
- Fußb. WM Lexikon 1930-1994. 49,95
- <u>Grolier Science Fiction e</u> 69,95
4000 Artikel rund um Bücher, Filme und Fernsehen zu Thema Science Fiction
- <u>Hawking: kurze Gesch. d. Zeit</u> 79,95
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen
- <u>Keller's Musikkatalog</u> 34,95
Das aktuelle Lieferprogramm der Musikindustrie umfasst 110.000 Tonträger und über 380.000 Einzeltitel. Kurzinfos über Interpreten, Komponisten, Dirigenten und Musikrichtg.
- <u>Lexikon des intern. Films</u> 119,95
Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos
- <u>Meyers Wunder d. Körpers</u> 169,95
Eine aufregende und anschauliche Reise ins innere des Körpers, für Kinder und für Erwachsene gleichermaßen geeignet
- <u>Meyers Flaggschiff des Königs</u> 129,95
Auf 450 Bildschirmseiten wird ein Flaggschiff des 18. Jahrhunderts detailreich beschrieben
- <u>Music Central 96 e.</u> 89,95
8000 Musiker Biographien, 60.000 Alben, 50 Soundclips, über 2100 Fotoportraits etc.
- <u>MTV unplugged</u> 49,95
Nachschlagewerk, enthält über 70 Musiker, seltene Filmaufnahmen und Fotos von mehr als 50 unplugged-Sendungen
- <u>NTV Jahresrückblick 95</u> 39,95
alle wichtigen Ereignisse des Jahres 1995 aus einer kompetenten, auf Deutschland zugeschnittenen Quelle
- <u>RTL Samstag Nacht</u> 39,95
- <u>Voodoo Lounge</u> 49,95
Selbst die Stones waren überrascht, was mit Multimedia möglich ist

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	**89,95**
DSA 1+2+3	**79,95**
Warcraft 2+Dat.	**89,95**
Worms+Data	**87,95**

HARDWARE

Neu!
Speicherbausteine PS/2 60ns
- 4 MB 49,95
- 8 MB 89,95
- 16 MB 219,95

Liste „Zubehör“ anfordern

Joysticks

Alfa
- Twin Box 34,95
Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks an einem Port.
- Commander pro Joystick 99,95
- Thunder Analog Joystick 34,95

CH Products
- Flightstick .... 59,95 P
- Flightstick Pro .... 99,95 P
- F 16 Flight Stick .... 74,95 N
- F 16 Combat Stick .... 129,95 N
- Virtual Pilot .... 119,95 P
- Virtual Pilot Pro 169,95
- Throttle .... 129,95 N
- Throttle Pro 169,95
- Pedals+Nascar Rac. light. 99,95
- Pedals Pro .... 169,95 P

Gravis
- Gamepad 29,95
- Analog 34,95
- Analog Pro 44,95
- Thunderbird 79,95
- Firebird 2* .... 129,95 N
- Grip + 2 Game Pads* 149,95
2 Joysticks und 4 Pads (mit 8 Knöpfen) können gleichzeitig angeschlossen werden. Pads sind unter Win95 sogar programmierbar

Logitech
- Thunderpad .... 29,95 N
- WingMan light 44,95
- WingMan analog 64,95
- WingMan extreme 79,95
- Warrior* .... a.A.

Microsoft
- Sidewinder Pro 84,95
- Sidewinder Pro+Fury 109,95

Thrustmaster
- TM XL Action Control 59,95
- TM FCS Flight 2 119,95
- TM F16 Flight 239,95
- TM Weapon Control 2 179,95
- TM Formula T2 Lenkrad 229,95

Soundkarten

- Ultrasound ACE 169,95
- Ultras. Plug&Play 229,95
- SB 16 VE IDE Plug&P. 169,95
- SB 32 Plug&Play 239,95
- SB AWE 32 Plug&Play 379,95
- Yam. Wavetable Upgrade .... 189,95 P

Mortimer and the Riddles of the Medallion

Kinderüberraschung

Was Spannendes, was zum Spielen UND was zum Ballern - das sind ja gleich drei Dinge auf einmal! Mit Mortimer wandelt LucasArts auf einem extrem schmalen Grat zwischen Edutainment und einem waschechten Shoot 'em Up-Kracher im Rebel Assault-Stil. Lohnt sich das Spiel auch für junggebliebene Erwachsene?

Sally und Sid gehören zu der Kategorie von Dreikäsehochen, die skrupellos ihren Haustieren (Hund Scout und Mietze Waffles) hinterherwetzen, als diese in einem dichten Gebüsch verschwinden. Wie seinerzeit Alice landen die Kids in einem Wunderland, in dem der frevelhafte Lodius alle Tiere in Steinstatuen verwandelt hat. Wenn man den einleitenden Worten des leicht konfusen Professor Lazlow, seines Zeichens Konstrukteur der fliegenden Riesen-Rennschnecke Mortimer , Glauben schenken darf, kann dem gewissenlosen Schurken nur durch das Finden und Zusammensetzen der Einzelteile eines magischen Medaillions das Handwerk gelegt werden. Im Cockpit von Mortimer tobt man anschließend nach dem Vorbild von Rebel Assault 2 (auf dessen Grafik-Engine die Flugsequenzen basieren) durch vier verschiedene Welten: Savanne, Wald, Polargebiet und Wüste. Alle zu Stein gewordenen Tiere werden während des Fluges mit dem „Revitascope" erlöst, Gegner wie Hornissen und Kraken dienen hingegen als Zielscheibe für die Schleimkugeln des „Slimetron Muckchucker 2000". Zu diesem Zweck richtet man das hin- und herschwankende Fadenkreuz mit Maus oder Joystick auf das gewünschte Objekt aus und drückt ab. Des öfteren muß der Spieler auch Ästen, Eis- oder Felsformationen ausweichen, um Schaden vom fliegenden Untersatz abzuwenden.



Herzallerliebst animiert: SVGA-Cinematics mit Sid und Sally.





Wer die Quiz-Fragen richtig beantwortet, darf die Reise fortsetzen.



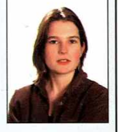
Auf Schwierigkeitsstufe „Easy" sind die möglichen Ziel-Objekte mit einem grünen Rahmen gekennzeichnet und deshalb von weitem erkennbar.

Expeditionen ins Tierreich

Am Ende jeder Welt erwartet den lernbegierigen Vor- bzw. Grundschüler ein Quiz: Alle beobachteten Tiere können über ihre Besonderheiten interviewt werden und stellen sich in kurzen Videosequenzen vor. Wer die darauffolgende Frage (eine von insgesamt 88) richtig beantwortet, erhält ein weiteres Fragment des Amuletts. Zwischendurch gibt es professionell animierte 3D-Cut-Scenes (teils gerendert, teils gezeichnet), witzige Songs zum Mitgrölen und köstliche Schmunzel-Gespräche - eine alles andere als biedere Vorstellung und bei höherer Schwierigkeitsstufe garantiert kein Kinderspiel mehr, da die Steuerung ohnehin nicht zu den exaktesten ihrer Art gehört und die Gegner oft recht unvermittelt vor dem Fadenkreuz auftauchen. Die Pädagogik-Abteilung der PC Games rät: Wenn's Kind was dabei lernen soll oder sich auch mal allein mit diesem wirklich professionell gemachten Spiel vergnügen darf, dann empfehlen wir Ihnen das Warten auf die komplett deutsche Version, die demnächst erscheint.

Petra Maueröder ■

Statement



Was für Kinder gut ist, muß für Erwachsene nicht schlecht sein - die trickfilmreifen SVGA-Animationen verdienen Höchstwerte auf der nach oben offenen Niedlichkeits-Skala. Aber: Spiele-Profis verputzen Mortimer problemlos innerhalb weniger Stunden, in Familien mit interaktiv veranlagtem Nachwuchs sollte dieses Programm hingegen zur PC-Standard-Ausrüstung gehören. Nur schade, daß sich Mortimer nicht präziser steuern läßt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0,1 MB	General Midi
CD 668 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

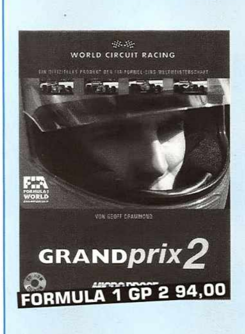
RANKING

Shoot'em Up

Grafik	85%
Sound	80%
Handling	75%
Spielspaß	71%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

TOP PC-CD-SPIELE IM SCHNELLVERSAND



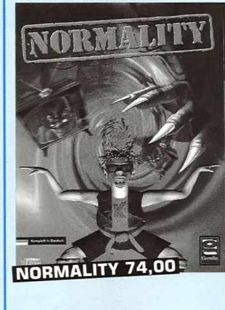
FORMULA 1 GP 2 94,00

PCCD-ROM

ABUSE 69,00
AFTERLIFE 79,00
AH64-LONGBOW 79,00
ALIEN TRILOGY (SEPT) WIN/DOS 89,00
APACHE LONGBOW 49,00
ASSAULT RIGGS 69,00
ATF 79,00
BAD MOJO 79,00
BAKU BAKU ANIMAL 54,00
BALDIES 79,00
BAPHOMENT'S FLUCH (SEPT) 69,00
BATTLE ARENA TOSHINDEN 69,00
BERNHARD LANGER GOLF 69,00
BLEIFUSS 2 (SEPT) 54,00
BUG ! 59,00
CAESAR 2 74,00
CHRONICLES OF THE SWORD DT.UT 74,00
CHRONOMASTER 74,00
CIVILIZATION 2 74,00
COMMAND & C.-ALARM ROT (SEPT) 89,00
COMMAND & CONQUER 84,00
COMMAND & C. MISSION CD 27,00
COMMAND & CONQUER WIN 95 84,00
CONQUEST OF THE NEW WORLD 79,00
D 89,00
DAGGERFALL (SEPT) 84,00
DAVIS CUP TENNIS 99,00
DAYTONA USA (SEPT) 74,00
DEADLINE 39,00
DEFCON 5 79,00
DESCENT 2 84,00
DESCENT 2-MISSION BUILD. (SEPT) 39,00
DIABOLO 99,00
DISCWORLD 2 (SEPT) 84,00
DUNGEON KEEPER (AUG/SEPT) 79,00
DSA3 - SCHATTEN ÜBER RIVA (SEPT) 49,00
EARTHWORM JIM 2 + 1 69,00
ELISABETH 1. 89,00
ESPN EXTREME GAMES 59,00
F1-MANAGER SOFTWARE2000 84,00
FABLE 99,00
FANTASY GENERAL DT. 89,00


ELISABETH I 84,00

FAST ATTACK 79,00
FIRE FIGHT 59,00
FLOTTENMANÖVER 79,00
FORMULA ONE GP 2 94,00
FRANK THOMAS BASEBALL 89,00
FUGGER 2 84,00
GABRIEL KNIGHT 2 89,00
GEARHEADS 39,00
GENDER WARS 79,00
GENE WARS 89,00
GOLDEN GATE KILLER 89,00
HARDLINE 59,00
IRON MAN / XO 89,00
LANDS OF LORE 2 (NOV) 89,00
MARTINI RACING 27,00
MECHWARRIOR 2 WIN95 69,00
MISSION CYBERSTORM 89,00
MYST F . WIN 79,00
NBA JAM T.E. 89,00
NBA LIVE 96 79,00
NEED FOR SPEED 84,00
NORMALITY 74,00
OFFENSIVE 84,00
OLYMPIC GAMES 69,00



NORMALITY 74,00

OLYMPIC GOLD 49,00
OLYMPIC SOCCE 69,00
ONSIDE SOCCER 84,00
PANDORA AKTE 74,00
PBA BOWLING 84,00
PGA EUROPEAN TOUR 89,00
PLANER 2 79,00
POWER PLAY HOCKEY 59,00
RÄTSEL DES MASTER LU 74,00
REBEL ASSAULT 2 DT. 79,00
RETURN FIRE WIN95 79,00
REVOLUTION X 89,00
RIPPER 74,00
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES 89,00
S.T.O.R.M. 89,00
SCHLACHT IN DEN ARDENNEN 89,00
SCHLACHT UM GETTYSBURG 89,00
SCHLEICHFAHRT 94,00
SCHLÜMPFE 74,00
SECRET MISSION 79,00
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 79,00
SHADOAN 89,00
SHANNARA DT. 74,00
SHELLSHOCK 74,00
SIEDLER 2 69,00
SILENT HUNTER 74,00
SILENT THUNDER 84,00
SIMON THE SORCERER 2 74,00
SIMON THE SORCERER 2 WIN95 84,00
SONIC CD 54,00
SPACE HULK WIN95 79,00
SPEED HASTE 59,00
SPEED RAGE 79,00
STAR TREK - A FINAL UNITY 89,00
STAR TREK - DEEP SPACE NINE 79,00
STAR TREK - KLINGON 69,00
STARFIGHTER 3000 84,00

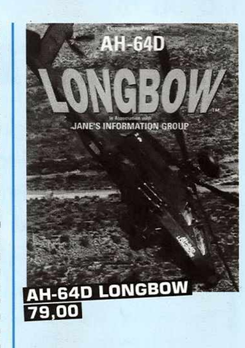
STRIKE BASE 54,00
SYNDICATE WARS 89,00
T-MEK 84,00
TERMINATOR FUTURE SHOCK 84,00
TERRA NOVA 84,00
TFX EUROFIGHTER 2000 84,00
THUNDERHAWK 2 74,00
THUNDERSCAPE 84,00
TIME COMMANDO 89,00
TOP GUN - FIRE AT WILL WIN 89,00
TRACK ATTACK 49,00
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 89,00
URBAN RUNNER WIN 89,00
VIKING -THE STRATEGY OF ULTIMA C. 59,00
VIRTUA FIGHTER WIN95 74,00
VOLLGAS 84,00
WARCRAFT 2 79,00
WARCRAFT 2 EXPANSION DISK 29,00
WING COMMANDER 4 94,00
WIPEOUT 94,00
WITCHHAVEN 2 74,00
WORMS 69,00
WORMS MISSION CD REINFORCEM. 39,00
X-CAR 79,00
Z 69,00

TOP ANGEBOTE

11TH HOUR 49,00
ALONE IN THE DARK 24,00
ARCADE AMERIKA WIN 49,00
BAD DAY ON THE MIDWAY 69,00
BIOFORGE 29,00
BRAIN DEAD 13 49,00



Z
Spiel des Monats
August 69,00



AH-64D LONGBOW
79,00

BURN CYCLE 49,00
CARRIER STRIKE FORC. + DAWN P. 39,00
COLONY WARS 2492 49,00
COMPLETE CARRIERS AT WAR 39,00
CYBERIA 2 59,00
DUNGEON MASTER 2 DT. 49,00
FADE TO BLACK 69,00
FIRST DEGREE 69,00
INDYCAR RACING 24,00
INFERNO + TFX 39,00
MONOPOLY 49,00
NECTARIS (DISKETTE) 24,00
PAPARAZZI 49,00
PBA BOWLING 44,00
PRIMAL RAGE 49,00
PSYCHIC DETECTIVE 59,00
SENSIBLE WORLD OF S. (DISKETTE) 34,00
SIMON THE SORCERER 34,00
SLIPSTREAM 5000 12,00
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY 24,00
STAR TREK - JUDGMENT RITES 24,00
STONEKEEP DT. 69,00
TANK COMMANDER 44,00
TEAM YANKEE 14,00
TEAMCHEF 89,00
TRANSPORT TYCOON DELUXE 59,00
TRIVIAL PURSUIT 49,00
US NAVY FIGTHER + MARINE FIGHT. 29,00
WING COMMANDER PRIVATEER 39,00
SENSIBLE GOLF 39,00
WING COMMANDER 3 34,00

Theo KRANZ VERSAND

Täglich Neuheiten

VERSAND PER NN DM 6,90 zzgl. NN; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-; Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen

AUSTRIA EXPRESS

SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

NEU: VERSANDKOSTEN 6,90 DM, UMRECHNUNG 1 DM = 7 ÖS

Juliuspromenade 11 u. 68 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 94032 Passau Bahnhofstr. 28 / Donaupassage



Kick Off 96

Nachnominierung

Football's coming home: Englands Sportspiel-Legende ANCO gelobt Wiedergutmachung nach dem Willi Lemke Fußballmanager-Fiasko und konzentriert sich bei Kick Off 96 auf die drei Erfolgsfaktoren, die Kick Off 2 zum Kult gemacht haben: Gameplay, Gameplay und vor allem Gameplay.



Wie weit Bayern-Keeper Kahn den Ball wegdrischt, können Sie durch Positionierung der „Einschlagstelle" selbst definieren.

Freundschaftsspiele, Europameisterschaft, Liga- und Pokalwettbewerbe - da fühlt man sich als FIFA Soccer-Junkie doch gleich wie zu Hause. In den 49 National-Teams und über 750 Erstliga-Vereinen tummeln sich 15.000 Spieler von der Sorte Kahn, Summer und Klunsmann - bis auf die deutschen Balltreter enthält Kick Off 96 ausschließlich Original-Namen. Des weiteren bietet das Programm die gängige Optionsvielfalt (Arcade/Simulation, Zusammenstellung beliebiger Kader, Abseits/Fouls/Verletzungen, Replay, Statistiken) und eine schlicht-funktionale 3D-Grafik, die mit sanftem Scrolling und flotten Zooms auftrumpft. Immerhin dürfen Sie unter vier verschiedenen Kameraperspektiven wählen, und ein VGA-Modus läßt selbst leistungsschwächere PCs nicht unberücksichtigt.

Statement

Eines darf man von Kick Off 96 auf gar keinen Fall erwarten: Plug & Play, wie es z. B. bei FIFA Soccer 96 und Euro 96 gepflegt wird. Wenn Sie auf optische „Boah!"-Effekte verzichten können und den Ehrgeiz aufbringen, sich mit der äußerst raffinierten, aber leider auch stark übungslastigen Steuerung auseinanderzusetzen, werden Sie an dieser Simulation langfristig viel Freude haben. Ansonsten: Finger weg!

Übung macht den (Europa-)Meister

Will man zweistellige Zu-Null-Niederlagen vermeiden, sollte man bei Kick Off 96 einige grundsätzliche Regeln beachten: Erstens: Lege Dich als Einsteiger niemals mit einem überlegenen oder ebenbürtigen Team an. Zweitens: Benutze ein Gamepad (unterstützt werden Exemplare mit zwei oder vier Buttons). Drittens: Trainiere!!! Wer die anfängerfeindliche Steuerung seiner Elf in den Griff bekommt, entlockt den Jungs Traumpässe, Heber, Fallrückzieher, herrliche Kopfbälle und eine Reihe fortgeschrittener Tricks. Das Problem dabei: Der Ball pappt nicht so angenehm am Schlappen des aktiven Kickers, sondern läßt sich nur in Kombination mit einer Taste unter Kontrolle behalten. Die Folge ist, daß gegnerische Spieler die Lederkugel nach Belieben „entführen" können und sie in den seltensten Fällen freiwillig wieder herausrücken. Eine frustige, fragwürdige Quälerei - sowohl für Einsteiger als auch für Umsteiger von EA Sports- oder Gremlin-Spielen.

Petra Maueröder ■



In den Händen des Spielers: Spielsystem und Aufstellung.



15.000 Spieler aus 49 Ländern sind mit von der Partie.



Alptraum Europameisterschaft: Im Rückstand liegend, schaufelt ein Tscheche den Eckball präzise auf die Köpfe seiner Kollegen vor dem deutschen Tor.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 37 MB	General Midi
CD 39 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Zwei Spieler an einem PC

RANKING

Sportspiel

Grafik	60%
Sound	15%
Handling	75%
Spielspaß	62%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	ANCO
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

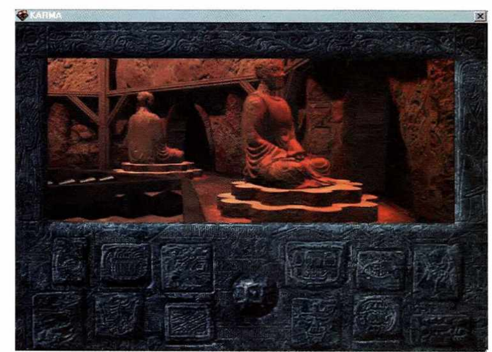


Puppen, Perlen
und PISTOLEN
Harte Zeiten für Detektive
FRAUEN MACHEN ÄRGER, ABER ÄRGER IST IHR GESCHÄFT. FÜR DIE RICHTIGE FRAU UND HUNDERT DOLLAR VORSCHUSS WÄREN SIE BEREIT, EIN PAAR ZÄHNE UND IHRE FREUNDE AUFS SPIEL ZU SETZEN.
IN EINER SCHMUTZIGEN WELT ZWISCHEN KORRUPTEN POLIZISTEN, GESTOHLENEN DIAMANTEN, BEGIERDE UND MORD MÜSSEN SIE DEN FALL LÖSEN - UND ÜBERLEBEN.
Ab Oktober für PC CD-ROM
Puppen, Perlen und PISTOLEN
Miese Spelunken...
Zwielichtige Gestalten...
BEAM SOFTWARE
Top-Highlights:
Ein interaktives Detektiv-Adventure im Stil des „Film Noir“ der 40er Jahre
30 gerissene Charaktere in einer raffiniert-verworrenen Geschichte
Zahlreiche, nicht lineare Spiellösungen
Mit dem coolen Original-Jazz-Soundtrack
Doppel-CD mit mehr als 40 Spielstunden
Komplett in Deutsch
PHILIPS
opyright Beam International Pty. Limited and
os Interactive Media International Limited 1996.
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com
BEAM
SOFTWARE

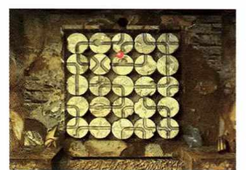
Navigo hat sich anscheinend die Esoteriker unter den PC-Spielern als Zielgruppe auserwählt. Nach dem Myst-Clone Evocation folgt nun mit Karma ein weiteres Knobel-Epos, das diesmal voll und ganz auf fernöstlicher Mystik basiert.

Karma

Yin & Yang



Bereits ziemlich am Anfang erwartet einen das knifflige Rätsel mit dem Abacus, für dessen Lösung die Buddha-Statuen Hinweise bereithalten.



Hier gilt es, die rote Kugel in das Maul des kleinen Tiers in der rechten unteren Ecke zu bugsieren.



Über mangelnde Abwechslung bei den Puzzles kann man nicht klagen.

Karma bezeichnet im Sanskrit die guten und bösen Taten, die das Schicksal eines Menschen in der Gegenwart und in zukünftigen Leben bestimmen. Die Lehre vom Karma ist eine der Grundlagen des Buddhismus und des Hinduismus. Das Spiel Karma richtet sich somit in erster Linie an Personen, die fernöstlichen Religionen gegenüber aufgeschlossen sind und sich in deren Gedankenwelt vertiefen wollen. So basieren auch die Puzzles von Karma auf über 1.700 Jahre alten Malereien aus den real existierenden Höhlen von Dun-Huang und auf den Legenden, die sich um diesen Ort ranken. Im wesentlichen gilt es, eine universale Heilquelle ausfindig zu machen, die ein böser Dämon der Menschheit vorenthält. Bevor Sie jedoch zu diesem Ort gelangen, muß man eine Vielzahl von Rätseln knacken, um sechs Items zu bekommen, die in Beziehung zu den sechs Elementen Wind, Erde, Wasser, Feuer, Holz und Metall stehen. Erst dann ist man würdig, in die geheimen inneren Höhlen mit den göttlichen Artefakten vorzudringen, die den Bann des Dämonen brechen können.

Meditation

Die mystische Gedankenwelt von Karma rankt sich ganz um Buddhismus, Zahlensymbolik und die sechs Elemente - es herrscht also eine klarere Linie als im Vorgängerspiel Evocation. Stilistisch passend präsentiert sich die geschmackvoll mit fernöstlichen Versatzstücken gestaltete Grafik, die von dezenten asiatischen Klängen untermalt wird. Durch den abwechslungsreichen Mix aus Denk-, Geschicklichkeits- und reinen Geduldpuzzles klickt man sich bequem mit der Maus. Leider erweisen sich manche der Rätsel jedoch als derart schwer durchschaubar, daß man vielfach nur mit Engelsgeduld und mühseligem Ausprobieren zum Ziel kommt.

Herbert Aichinger ■

Statement



Ein Computerspiel, das die Ruhe und Gelassenheit der buddhistischen Lehre ausstrahlt, wird mit Sicherheit seine Liebhaber finden. Hier kann man die Hektik des Alltags vergessen und ganz in eine andere Welt eintauchen. Schade ist allerdings, daß sich Karma nur im 256-Farbenmodus bei 640x480 Bildpunkten betreiben läßt.

In diesem optisch ansprechend gestalteten Rätsel dreht sich alles um die chinesischen Musikinstrumente, die die Figuren auf den Reliefs spielen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 541 MB	Audio

REQUIRED
486SX25, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Denkspiel	
Grafik	71%
Sound	69%
Handling	68%
Spielspaß	65%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Navigo
Preis	ca. DM 99,-
CD-Advantage	ausreichend

DIE SERIE DER GROßEN

Schlachten

Ein Hochgenuß für Strategen

in bisher unerreichter historischer Akkuratesse







Die große Schlacht in den Ardennen

1944: Der Zweite Weltkrieg in seiner entscheidenden Phase. Die Region der Ardennen ist Schauplatz der finalen Schlacht zwischen den deutschen Truppen und den Alliierten. Erleben Sie diese harten, letzten Tage des Krieges aus Sicht der größten Befehlshaber dieser Zeit.



Messen Sie sich mit den größten Feldherren der Geschichte



Die große Schlacht um Gettysburg

1863: Die drei blutigsten Tage in der amerikanischen Geschichte. Eine Truppe von fast zweihunderttausend Mann zieht gegen ihre Landsleute in den Krieg. Entscheiden Sie über das Schicksal einer gespaltenen Nation.

Die Serie der großen Schlachten...

präsentiert sich als äußerst präzise Umsetzung im ansprechenden 3D-Gewand. Handgemalte Originalkarten, Rekonstruktionen aller Truppenbewegungen, detaillierte Hex-Felder, fundierte Hintergrundinformationen, ein brillant agierender Computergegner sowie ein riesiges Angebot an Szenarien und Optionen bieten ein langfristig motivierendes und unglaublich realistisches Strategieerlebnis.

... der Beginn einer großen Serie





Im Exklusiv-Vertrieb von



http://www.bomico.com



Wer vor kurzem sein geliebtes Mega Drive entsorgt hat und dieser vielseitigen 16 Bit-Konsole inzwischen bittere Tränen nachweint, darf aufatmen: Videospiel-Gigant SEGA läßt sein Maskottchen, den grundsympathischen, extra-knuddeligen Turbo-Igel Sonic, seit neuestem auch in Windows 95-Fenstern zirkulieren.

Sonic PC

Herr der Ringe



Solch riesige Ungetüme erwarten den putzigen Igel am Ende einer durchlaufenen Zeit-Zone. Besiegt Sonic den „Obermotz", wird Bilanz gezogen.



Sonic PC bietet zwei Modi: entweder im Fenster oder als Vollbild mit VGA-Auflösung (320 x 200 Pixel).



Jetzt geht's rund: Sonic jagt im Turbogang durch die „Half-Pipe".

Sonic ist so etwas wie das Nationalheiligtum des SEGA-Imperiums - nicht ganz so kultig wie der unverwüstliche Super Mario von Nintendo, aber nach wie vor ein 100 %iger Verkaufsgarant als Namensgeber und Hauptdarsteller von Plattform-Spielen. Klein, blau und stachelig spurtet er seit 1991 mit Überschallgeschwindigkeit durch riesige Levels und sammelt dabei punkteträchtige Ringlein auf. Wenn der kleine Kerl Anlauf nimmt, rotieren seine Füßchen kreissägenartig und beschleunigen ihn auf ein derart irres Tempo, daß er spielend durch Loopings kullert oder Tunnels in Wände fräst. Gegner werden durch elegantes Draufhüpfen liquidiert. Wenn Sonic per Sprungfeder durch die Botanik katapultiert wird oder von einer wackeligen Plattform zur anderen hopst, kann der Bild-Ausschnitt in alle Richtungen mitscrollen.

Wirbelwind

Sonic PC entspricht dem damals heftigst umjubelten „Sonic CD" für's Mega CD 2, bekanntermaßen eine Übergangslösung zwischen Mega Drive und der aktuellen 32 Bit-Wunderkiste Saturn. Aus insgesamt 21 großräumigen „Stages" setzt sich das Jump & Run zusammen, unterteilt in sieben Welten mit je drei Abschnitten. Unterwegs findet man die üblichen Extras: Zusätzliche Ringe, Schutzschilde, Unverwundbarkeit, Turbo-Modus, Restart-Punkte, ein weiteres Leben sowie etliche 3D-Bonus-Levels. Das Spiel wurde - typisch SEGA - eigens für Pentium-PCs und Windows 95 konzipiert und funktioniert auch tatsächlich nur mit einer derartigen Konfiguration. Als Gegenleistung bekommt man eine 1:1-Umsetzung geboten, die mit sehenswertem, weitgehend ruckelfreiem Parallax-Scrolling glänzt. Die Performance ist freilich grafikkartenabhängig, läßt sich aber auch durch die Wahl des richtigen Modus (Vollbild bzw. Fenster) beeinflussen.

Petra Maueröder ■

Statement



Knallbunt, hinreichend abwechslungsreich, motivationsfördernd designt, gut steuerbar - Sonic PC bietet naturreines Jump & Run-Amüsement für jede Altersgruppe, ist aber dem ideenreicheren Earthworm Jim-Duo unterlegen. Dennoch ein unverzichtbarer Bestandteil einer lückenlosen Genre-Sammlung und wegen der Spielstand-Speichermöglichkeit ein idealer Arcade-Pausen-Snack!



In den 3D-Bonus-Stages geht es darum, einen Hindernis-Parcours in möglichst kurzer Zeit zu absolvieren - als Belohnung winken zusätzliche Ringe.



Ihr Schlüssel zu 22.000 Hotels

Wo übernachten Sie heute ?

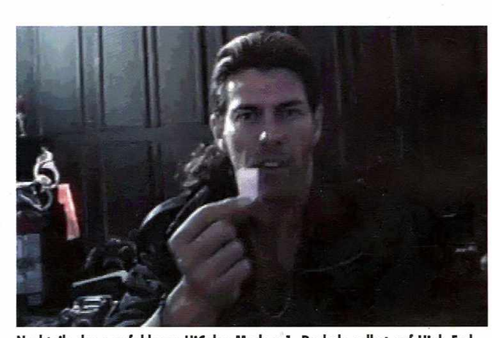




Terror T.R.A.X.: Track of the Vampire

Kleine Horrorshow

In der Reihe „Bizarre Abkürzungen aus der Wunderwelt der Computerspiele" präsentieren wir Ihnen heute Folge 53: T.R.A.X. - Trace, Research, Analyze, Exterminate. Hinter dem Kürzel verbirgt sich allerdings ein zweiköpfiges Sondereinsatzkommando, das einen modernen „Vampir" durch eine düstere Metropole jagt.



Nachteile des empfohlenen HiColor-Modus: 1. Ruckeln selbst auf High-End-Systemen. 2. Kein signifikanter Unterschied zur 256 Farben-Version.

In einer nicht näher konkretisierten Millionenstadt bekommt die Polizei verstärkt verzweifelte Notrufe von Bürgern, denen von Zombies und ähnlichen Absonderlichkeiten die Augen herausgepuhlt wurden oder die anderweitige Schäden der übernatürlichen Art davongetragen haben. Visualisiert werden solche geschmackvollen Vorfälle durch bemüht gruselige Grimassen der Mimen, ordentlich viel Theaterblut, entsprechende Zahnprothesen und ein paar neckische Special Effects aus dem Computer. Sie kontrollieren zwei rechtschaffene Gesetzeshüter (Männlein und Weiblein, weder verwandt noch verschwägert mit Scully und Mulder), die getrennt voneinander zu den Tatorten gerufen werden, in mysteriösen Laboratorien herumschnüffeln oder in Krankenhäusern recherchieren. Gefilmt wurde meist mit einer wild herummanövrierten SteadyCam, wodurch Terror T.R.A.X. eine gewisse Rasanz erhält. Über die künstlerische Qualität eines chronisch verwackelten Bilds auf dem Urlaubsfilm-Niveau eines frischgebackenen Camcorder-Besitzers kann man natürlich streiten.



A oder B? Sekundenbruchteile entscheiden über Leben und Tod.



Würden Sie diesen freundlichen Herrn zu Ihrer Geburtstagsparty einladen?

Aktenzeichen XY ungelöst

Die Puzzles bestehen aus der bemerkenswerten Herausforderung, auf Kommando entweder die Taste „A" oder „B" zu betätigen - und zwar möglichst schnell, bevor die Farbe der beiden Alternativen (z. B. „Befehl ausführen" oder „Befehl verweigern", „Verdächtige Person verfolgen" oder „Wohnung untersuchen") von einem frühlingsfrischen Grün in ein dramatisches Ferrari-Rot mutiert. Wer zu spät oder gar nicht reagiert, dem geht es wie dem Mitglied eines Buchclubs: Es wird eine zufällige Auswahl vorgenommen - nach Murphys Gesetz i. d. R. die falsche. An dieser Stelle fühlt man sich nun unweigerlich an die Sternstunden glücklicher Kindertage erinnert, als „1,2 oder 3"-Onkel Michael Schanze die magischen Worte sprach: „Ob Ihr wirklich richtig steht, seht Ihr, wenn das Licht angeht...". Je nachdem, ob Sie die korrekte Taste gedrückt haben oder nicht, gelangen Sie in eine (tödliche) spieldesign-technische Sackgasse oder dürfen weiter mitfiebern. Ebenfalls genial: Es kann exakt EIN Spielstand angelegt werden (Taste „S"), und bereits durchlittene Videosequenzen werden auf Wunsch übersprungen. Sonderlich umfangreich ist das Programm nicht gerade, was auch durch den erstaunlich niedrigen empfohlenen Verkaufspreis zum Ausdruck kommt.

Petra Maueröder ■



Statement



Interaktives Video-Geschnetzeltes nach M-TV-Art, von einem überkreativen Regisseur lust- und zusammenhanglos hintereinandergeschnitten - das ist Terror T.R.A.X. Der geringe Unterhaltungswert ist bedingt durch banale Ausprobier-Puzzles, diffuses Bildmaterial, ermüdendes Geschwätz aus dem Off und eine alles andere als mitreißende Handlung. Die übliche CD-ROM-gewordene Langeweile eben, die 90 % aller „Interactive Movies" auszeichnet.

SPECS & TECS

	VGA	Tastatur	●
●	SVGA	Maus	
●	DOS/WIN 3.1	Joystick	
	WIN 95	SoundBlaster	●
HD	5 MB	General Midi	
CD	604 MB	Audio	

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interactive Movie	
Grafik	30%
Sound	45%
Handling	50%
Spielspaß	21%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Grolier Interactive
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Afterlife

Chaos im Jenseits

Gibt es ein Leben nach Sam & Max und Indiana Jones 4? Für Michael Stemmle schon. Der Spieledesigner hatte es offensichtlich satt, einen Adventure-Superhit nach dem anderen programmieren zu müssen. Also verkündete er: Ihr Menschen bei LucasArts, laßt uns eine satirische Himmel-und-Hölle-Simulation erschaffen!

Die nachvollziehbare Überlegung: Was mit Freizeitparks, Großstädten, Ameisenkolonien und Wolkenkratzern klappt, müßte doch eigentlich auch im Jenseits funktionieren. Zeit für das Jüngste Gericht der PC Games: Ist Afterlife etwa die schon lange erhoffte Reinkarnation von SimCity 2000?

Welches Schicksal hätten's denn gern? Über 200 verschiedene „Fates" - Belohnungen im Himmel, Bestrafungen in der Hölle - warten auf die EMBOs. Ein EMBO ist ein Ethisch Mündiger Biologischer Organismus (so übersetzt es zumindest das Handbuch) und durchaus mit dem Homo sapiens vergleichbar. Diese Kreaturen leben auf einem imaginären Planeten in einer weit, weit entfernten Galaxis und sind Anhänger zehn grundverschiedener Weltanschauungen.





Auch wenn das beliebte Kinderspiel „Himmel und Hölle" zum Konzept von Afterlife paßt: diese komplexe Simulation ist alles andere als „kinderleicht".



Von SimCity keine Spur: es ist nicht leicht, hier den Überblick zu behalten.

Pracht-Bauten

Vom überwältigenden Anblick eines Himmel-/Hölle-Panoramas mit zig unterschiedlichen Gebäuden hat der Spieler im Normalfall herzlich wenig, denn in diesem Modus ist Afterlife schlichtweg unspielbar: Unter anderem werden kleine von großen Anlagen verdeckt, und die Art einer Konstruktion ist auf den ersten Blick erst recht nicht ersichtlich. Per Button können Sie alle Gebäude ausblenden, so daß ausschließlich die farbigen Flächen zu sehen sind.





Ein Teil der Bevölkerung ist zum Beispiel der Ansicht, daß ALLE Lebewesen nach dem Tod grundsätzlich in den Himmel kommen. Manche glauben an die Wiedergeburt, andere wiederum gehen davon aus, daß sie bis in alle Ewigkeit im Paradies „wohnen". Diese Lehren gibt es auch in kombinierter Form. Ihre Aufgabe als Jenseits-Verwalter besteht nun in erster Linie darin, den EMBOs nach ihrem Ableben geeignete Wohnräume anzubieten. Für sieben positive bzw. negative Charaktereigenschaften - repräsentiert durch entsprechende Farben - können Zonen eingerichtet werden. Im Himmel sind dies Tugenden wie Zufriedenheit, Großzügigkeit, Mäßigkeit, Fleiß, Keuschheit, Friedlichkeit und Bescheidenheit. In der Hölle unterscheidet man nach „Sünden": Neid, Habgier, Maßlosigkeit, Trägheit, Wollust, Zorn und Stolz. Der Spieler agiert auf den beiden scroll-, dreh- und zoombaren isometrischen Arealen (Himmel und Hölle), die sich aus kleinen quadratischen Kacheln zusammensetzen. Mittels Icon-Leiste und Mausklick macht man aus anfangs neutralen Gebieten bewohnbare Seelen-Kolonien.

Hotel Paradies

Durch Portale unterschiedlicher Größe gelangen die Seelen ins Jenseits und wandern anschließend zum passenden „Schicksal". Betreut werden diese Wohnanlagen von Tausenden und später Millionen fleißiger Hilfs-Engelchen und -Teufelchen, die Sie relativ günstig in eigenen Ausbildungszentren heranzüchten können. Jedesmal, wenn ein neuer „Kunde" durch eines der Tore stolziert, klimpert's im Klingelbeutel, und Sie bekommen einige „Himmels-Pfennige" gutgeschrieben, mit denen Sie Ihre Engel und Teufel (plus entsprechende Unterkünfte) bezahlen, die Straßen instandhalten und zusätzliche Regionen einrichten. Sind nämlich zu wenige Gebiete vorhanden, werden die Seelen „abgesaugt" und sind unwiederbringlich verloren. Im Idealfall sind die Unterkünfte komplett ausgebucht. Größere und somit effektivere Bauwerke entstehen nur dann, wenn das Verhältnis zwischen permanenten und vorübergehenden Untermietern kontinuierlich manuell (!) ausbalanciert wird, sprich: Gebäude anklicken, Balken entsprechend verschieben, nächstes Gebäude anklicken usw.

Ewig währt am längsten

Über kurz oder lang müssen Sie die komplette Fläche mit Zonen überziehen; dazu brauchen Sie



Afterlife ist ein wahres Paradies für Statistiker: Übersichtskarten, Tabellen, Bilanzen, Diagramme und die persönliche Beratung durch Jasper und Aria liefern wertvolle Anhaltspunkte für Himmel- und Hölle-Architekten.



In nüchternen Dialogboxen werden die jenseitigen Geschäfte gemacht.

Strukturen



ALL-U-MUST-EAT
Essen, essen, essen - ununterbrochen, bis man explodiert

TUNNEL OF LOVE
Ein nicht enden wollender „Liebestunnel"

IT'S A CAT'S LIFE
Schlafen, essen, schlafen, essen...

JUNIOR HIGH
Unendliche Wiederholung der Klassen 7 bis 9

ETERNAFEST
Ein ewiges Oktoberfest

LOST AND FOUND
Verlorene Gegenstände findet man zukünftig genau da, wo man zuerst sucht

THE ENCHANTED FOREST OF CABLES
Täglich 24 Stunden wahlloses Zapping durch's Kabelfernsehen

TOOTH O' DARE
Willkommen auf den Behandlungsstühlen der rabiatesten Zahnärzten aller Zeiten

A WORLD OF PAIN
Die ultimative Bestrafung für heimtückische EMBOs: Alle nur denkbaren Schmerzen - gleichzeitig!



Wahnsinn! In Afterlife muß jedes Gebäude regelmäßig vom Spieler kontrolliert werden. Ein Großteil der Spielzeit geht bei Routineaufgaben drauf.

u. a. Häfen samt den dazugehörigen Schiffen, mit denen sich Lava- und andere Seen überqueren lassen. Karma-Stationen ermöglichen den Seelen die Rückkehr auf den Planeten durch Wiedergeburt, was eine Art „Recycling-Prozeß" in Gang setzt. Der Vorteil: Jeder Besuch in Himmel bzw. Hölle wird gesondert abgerechnet. Der Nachschub an Seelen kann bei mangelndem Wohnraum durch die Anpassung der Glaubensrichtungen reguliert werden. Mit der Planeten-Ansicht dürfen Sie die technologische Entwicklung vorantreiben. Neue Erfindungen bedeuten: Höhere Lebenserwartung, weniger Todesfälle und Easy Life im Nirwana. Auch das Verhältnis zwischen Tugenden und Sünden können Sie beeinflussen - allerdings nur indirekt und natürlich nicht kostenlos. Hektisch wird's, wenn auf dem Gestirn eine Sintflut oder ein Krieg Zigtausende von EMBOs dahinrafft, was das Seelen-Aufkommen kurzzeitig dramatisch ansteigen läßt und die Portale und Schicksale mangels Fassungsvermögen hoffnungslos überlastet. Noch unangenehmer: Falls eine der acht Zufalls-Katastrophen (z. B. überfrierende Hölle) über Ihr Reich hereinbricht, können Sie nur noch zuschauen, wie die Arbeit mehrerer Stunden den Bach runtergeht - Gegenmaßnahmen gibt es leider nicht. Eindeutiges Ergebnis intensiver Afterlife-Sessions: Das „SimJenseits" von LucasArts erschlägt Anfänger durch seine völlig unnötige Kompliziertheit, ohne im fortgeschrittenen Stadium die Vielfalt eines SimCity 2000 zu erreichen. Sie müssen sich wirklich um ALLES selbst kümmern; Routine-Aufgaben lassen sich - wenn überhaupt - nur durch die Inkaufnahme von immensen finanziellen Einbußen automatisieren. Außerdem muß man sich fragen, was von einem Spieldesign zu halten ist, bei dem man tagelang dem ersten Erfolgserlebnis hinterherhechelt. Von der beiliegenden Dokumentation werden Sie schmählich im Stich gelassen: Die beiden Broschüren haben die zweifelhafte Qualität einer Videorecorder-Anleitung - Motto: Wenn man erstmal weiß, wie's funktioniert, versteht man auch die Gebrauchsanweisung. Selbst die ansehnlichen Tutorials mit Aria und Jasper verwirren aber mehr als sie aufklären.

Petra Maueröder ■

Statement

Nicht schlecht, LucasArts. Wer die grundsätzlichen, nicht gerade naheliegenden Zusammenhänge kapiert hat, dürfte an diesem Programm vorübergehend seine Freude haben; zu entdecken gibt's jedenfalls jede Menge. Der ganz große Knaller ist's aber leider nicht geworden, was zum Teil an der abgefahrenen Thematik liegen mag. Nicht zuletzt wegen der unzureichenden Anleitung stolpert man anfangs von einer „Häh?"-Phase in die nächste. Auf einen Nenner gebracht: Beim Städtebau-Programm habe ich nach der ersten halben Stunde zumindest ein florierendes Provinznest, dem frustrierten Afterlife-Anfänger offenbaren sich hingegen ein paar farbige Zonen, viele nichtssagende Gebäude und ein dickes Minus auf dem Konto - bei Maxis wär' das nicht passiert. Der langfristige Spielspaß des großen Vorbilds bleibt unerreicht - oder empfinden Sie es als sonderlich reizvoll, ununterbrochen Hunderte oder gar Tausende von „structures" durchzuklicken? Das ist ungefähr so, als wenn Sie jedes einzelne Häuschen in SimCity 2000 laufend zu kontrollieren hätten. Hut ab vor der genialen Idee, den herrlich sarkastischen Gebäude-Beschreibungen und der unglaublich einfallsreichen Grafik, doch bei solchen Defiziten im Gameplay ist kein 70er mehr drin.



VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 3 MB	General Midi
CD 242 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	80%
Sound	35%
Handling	75%
Spielspaß	68%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	gut

Specs & Tecs

SOUND

Die DOS-Version unterstützt folgende **Soundkarten:**

- SoundBlaster 2.0
- SoundBlaster Pro
- SoundBlaster 16
- SoundBlaster AWE 32
- Pro Audio Spectrum
- Gravis Ultrasound
- Ensoniq Soundscape

darüber hinaus werden alle 100 % dazu kompatiblen Karten akzeptiert.

Unter Windows 95 werden alle für dieses Betriebssystem verfügbaren Treiber angesprochen.
Achtung: Wenn eine 8 Bit-Soundkarte in Ihrem PC eingebaut ist, raten wir Ihnen dringend zur Anwendung eines inzwischen verfügbaren Patches, der die Kompatibilität dieser Karten zu Windows 95 sicherstellt.

GRAFIK

DOS: VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte (PCI/VLB) erforderlich.
Windows 95: Windows 95-kompatible SVGA-Grafikkarte (PCI/VLB) erforderlich.
Der Hersteller empfiehlt für den Einsatz von Afterlife unter Windows 95 eine Beschleuniger-Karte (Stichwort: „Accelerator"). Ein Rat, den man ernstnehmen sollte: Erst recht bei größeren „Paradiesen" sind die Performance-Zuwächse deutlich spürbar.

AFTERLIFE IM INTERNET

`http://www.lucasarts.com`
Auf der Homepage von LucasArts finden Sie Interviews, Screenshots und zum Teil recht amüsante Previews zum Thema Afterlife.

IM VERGLEICH

Kriterium	Afterlife	SimCity 2000
Gebäude insgesamt	ca. 300	ca. 100
Gebäude (explizit anwählbar)	2 x 4 Tore; 2 x 4 Topien; 2 Siphons; 2 x 2 Banken; 3 Limbo-Strukturen; 3 x 2 Ausbildungs-Zentren	9 Kraftwerke; Polizeirevier; Feuerwache; Krankenhaus; Gefängnis; Kleiner Park; Großer Park; Zoo; Stadion
Ausbildung	2 x 4 Ausbildungs-Zentren	Schule; Hochschule; Bibliothek; Museum
Verkehrssysteme	Straßen; Karma-Strecken 3 Karma-Stationen	Straßen; Schnellstraßen; Tunnel; Auffahrten; Bushaltestellen; S-Bahn; U-Bahn; S-Bahn-Stationen; U-Bahn-Stationen
Häfen	2 x 3 „Binnenhäfen"	Flughafen; Seehafen; Yacht-Hafen
Sonstige Infrastruktur		Wassernetz; Elektrizitäts-Versorgung
Szenarien		5
Belohnungen	10 „Gifts"; 3 Haßkuppeln 3 Liebesdome	Bürgermeisterhaus; Rathaus; Statue 4 Militär-Stützpunkte; 4 Arkologien
Ausstattung		
Spiel-Geschwindigkeiten	3	3
Schwierigkeitsstufen	3	3
Tutorials	ja (selbstablaufend)	nur im Handbuch
Statistiken	sehr gut	sehr gut
Berater-Funktion	gut	sehr gut
Katastrophen	8	10
Katastrophen-Handling	ungenügend	gut
Katastrophen abschaltbar	ja (=> Halbierung der Seelen-Rate)	ja
Integrierter Gelände-Editor	nein	ja
Gegner	nein	ja (vier angrenzende Gemeinden)
Technik		
Betriebssystem	MS-DOS, Windows 95	MS-DOS, Windows 3.1/95
Auflösungen	640 x 480 800 x 600 1.024 x 768	systemabhängig (640 x 480, 1.024 x 768, 1.280 x 1.024 usw.)
3D-Landschaft	nein	ja
Zoom-Stufen	5	3
Blickwinkel	4	4
Scrolling	befriedigend	gut
Detailgrad der Grafik	sehr gut	gut
Gebäude-Animation	gut (komplett animiert)	befriedigend (Farbzyklen)
Sonstige Animation	befriedigend	sehr gut
Benutzeroberfläche	gut	sehr gut
Musik	nervtötend	erträglich
Soundeffekte	befriedigend	befriedigend

DIE SVGA- UND VGA-AUFLÖSUNG IM VERGLEICH





Grau ist alle Theorie - die Grafik-Modi „640 x 480" und „800 x 600" sind weitgehend unbrauchbar. Nur in der Einstellung 1.024 x 768 Bildpunkte läßt es sich wirklich ergonomisch „arbeiten", weil man ein bis zwei Info-Fenster dauerhaft auf dem Desktop verstauen kann.

DOKUMENTATION	SPIELSTEUERUNG	INSTALLATION	MULTIPLAYER	SCHWIERIGKEIT
Die Bedeutung vieler Funktionen bzw. Gebäude und deren Nutzen/Schaden muß sich der Spieler leider autodidaktisch aneignen.	In Kombination mit einigen Hot-Keys (z. B. „Bild nach unten"-Taste = Umschalten in die Hölle) bietet Afterlife einen akzeptablen Benutzer-Komfort.	Sowohl unter DOS als auch mit Windows 95 klappt die Installation problemlos; Auflösung und HD-Platz können gewählt werden.	Wie bei Simulationen üblich, müssen Sie alleine vor sich hinsimulieren. Auch ein direkter Computer-Gegner fehlt leider.	Afterlife-Einsteiger werden ins kalte Wasser geworfen; alle Funktionen sind von Anfang an verfügbar und sofort zu berücksichtigen.
MANGELHAFT	GUT	SEHR GUT	NICHT MÖGLICH	MANGELHAFT

„Blizzards nächster Hit! (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen wird.“

PowerPlay 5/96

„Nie zuvor gab es einen schöneren Grund, auf Windows 95 umzusteigen (...) eines der derzeit spektakulärsten Entwicklungs-Projekte.“

PC Games 7/96

„Teuflisch gut (...) der nächste Fantasy-Hammer (...) so abwechslungsreich, daß wiederholter Spielgenuß garantiert bleibt.“

PC Action 6/96

„Schön und düster.“

PC Player 6/96



- Multiplayer-Spannung beim Erkunden von Dungeons mit- und gegeneinander
- Spielen Sie direkt über das Internet
- Zufallsgenerierte Unterwelt-Labyrinthe in bestechender SVGA-Grafik
- Speziell für Windows 95 entwickelt

Stärke, Intellekt und Zauberkraft – drei unabdingbare Voraussetzungen, wenn Sie es mit Diablo aufnehmen wollen, dem personifizierten Inbegriff des Bösen. Doch bevor Sie ihm gegenüberstehen können, haben Sie erst einmal eine finstere Unterwelt zu durchqueren, wo Ihnen sprichwörtlich die Hölle heiß gemacht wird!



„die faszinierende Welt eines Action-Rollenspiels, das allein schon technisch alles bisher Dagewesene in den Dungeon stellt"

Petra Maueröder, PC Games 8/96

ERHÄLTLICH AB OKTOBER:

PACKENDE ROLLENSPIEL-ACTION

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD™
ENTERTAINMENT

http://www.blizzard.com



Baku Baku Animal

Tetris Remake

Fast ein ganzes Jahr mußten wir auf eine ausgereifte Tetris-Variante für Windows 95 warten, nun ist es endlich soweit. Mit einem multimedialen Feuerwerk und einem etwas abgeänderten Spielprinzip möchte der Konsolenhersteller Sega Tetris noch einmal von den Toten auferstehen lassen.

Sega, auf dem PC-Markt durch Titel wie Virtua Fighter PC oder Comix Zone zu einem guten Namen gekommen, versucht sein Glück nun mit einem für große Hersteller ungewöhnlichen Spiel: Tetris. Obwohl in den letzten zehn Jahren wohl jede mögliche Variante und jede erdenkliche Ausschmückung von findigen Shareware-Autoren auf den Markt gebracht wurde, konnte Baku Baku Animals auf der Spielkonsole überraschend hohe Wertungen ergattern.

Wie bei einem Tetris-Klone üblich, fallen von oben Steine auf das Spielfeld, wo sie sich stapeln. Sobald der obere Rand erreicht ist, ist das Spiel zu Ende. Um nun Steine vom Spielfeld verschwinden zu lassen, müssen bei Baku Baku nicht komplette Zeilen gefüllt werden: die Spielsteine bestehen aus den Tieren Hase, Hund, Affe und Panda sowie dem jeweils passenden Futter. Kommt ein Tier neben seinem Futter zu liegen, so frißt es dieses und benachbarte Spielsteine auf.

Zwei-Spielerzwang

Es spielen immer zwei Spieler gegeneinander, im Einzelspieler-Modus übernimmt der Computer den Part des Gegners. Wie bereits vom Tetris von Microsoft bekannt, werden verschwundene (aufgefressene) Spielsteine auf das Spielfeld des Gegners geschüttet, wo sie für einige Unordnung sorgen.

Das Windows 95-Spiel läuft entweder Fullscreen oder in einem Fenster fester Größe, die Grafiken erreichen dabei nicht einmal Shareware-Niveau. Die Musik hingegen ist sehr ansprechend in der Geschwindigkeit von der Spielsituation abhängig.

Harald Wagner ■

Statement



Baku Baku Animal nimmt zwar auf der „Nettigkeitsskala" einen der ersten Plätze ein, neue spielerische Elemente sind jedoch nicht zu finden. Wer schon die eine oder andere Tetris-Variante gespielt hat, wird bei Baku Baku nichts Neues entdecken können. Vielleicht ist es endlich an der Zeit, Tetris in den längst verdienten Software-Ruhestand zu schicken.



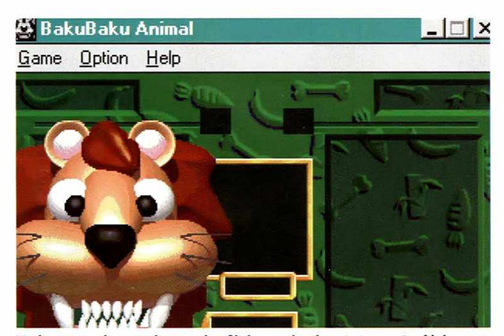
Für eine solche Lage ist man nicht immer selber verantwortlich: der Gegner sammelt öfters seine Steine, um sie auf einen Schlag zu übergeben.



Die Futtersteine werden von den Tiersteinen gefressen, die winzigen Animationen wirken etwas störend.



Ein Zoowärter-Wettbewerb dient dem Spiel als Hintergrundgeschichte.



Verlierer werden mit dieser scheußlichen und teils animierten Grafik bestraft. Zeitgemäße Grafiken finden sich in Baku Baku nur selten.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 6 MB	General Midi
CD 10 MB	Audio

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Geschicklichkeitsspiel

Grafik	65%
Sound	70%
Handling	65%
Spielspaß	50%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 60,-
CD-Advantage	ungenügend

Angebot gültig bis 15. September 1996

KD = komplett deutsche Version • DA = deutsche Anleitung • KE = komplett englische Version

PC - CD - ROM Spiele:

Nr.	Titel	Version	Preis
Z001	Abaron	KD	69,90
Z002	Aces of the Deep	KD	65,—
Z003	AH 64D Longbow	KD	65,—
Z004	Airbus 2	KD	79,90
Z005	Albion	KD	24,90
Z006	Alien Trilogy	DA	74,—
Z007	Aliens	KD	59,—
Z008	Ancient Empires	KD	69,—
Z009	Angel Devoid	DA	55,—
Z010	Anvil of Dawn	KD	59,—
Z011	Arcade America	KD	69,—
Z012	Assault Riggs	DA	57,90
Z013	ATF US	KD	69,90
Z014	Abuse	KD	54,90
Z015	Alien Odyssey	KD	54,90
Z016	Alien Virus	KD	69,—
Z017	Ascendacy	KD	44,90
Z018	Addams Family Pinball	KE	59,—
Z019	Alone in the Dark Trilogy	KD	54,90
Z020	Across the Rhine	KD	24,90
Z289	Absolute Zero	DA	44,90
Z290	Aces Collection	DA	54,90
Z291	Air Power	KD	57,90
Z292	Alien Olympics	KD	44,90
Z293	Archibald Applebrook	KD	64,—
Z294	Asterix	KD	54,90
Z295	Bad Day on Midway	DA	59,—
Z296	Battle Beast	KD	65,90
Z306	Cyber War	DA	25,—
Z307	Cyril - Cyber Punk	DA	35,90
Z308	D-Der Horrorthriller	KD	65,—
Z309	Das schwarze Auge 3	KD	65,—
Z310	Die Höhlenwelt Saga	KD	59,90
Z311	Die Siedler	KD	19,90
Z312	Dreamweb	DA	19,—
Z076	Darkseed 2	KD	84,90
Z077	Das schwarze Land	KD	79,90
Z078	Deathgate	KD	55,—
Z079	Deathkeep	DA	65,—
Z080	Defcon 5	KD	56,90
Z081	Der Planer 2	KD	55,—
Z082	Der Seelenturm	KD	52,90
Z083	Der Talisman	KD	65,—
Z084	Descent 2	DA	65,—
Z085	Descent 2 Mission Builder	DA	19,90
Z086	Destruction Derby	DA	69,90
Z087	Die Fugger 2	KD	59,90
Z088	Die Siedler 2	KD	55,—
Z089	Discworld	KD	25,—
Z090	Druidenzikel	KD	49,90
Z091	Dungeon Keeper	KD	65,—
Z092	Daggerfall	KD	65,—
Z093	Das schwarze Auge	KD	19,90
Z094	Deadline	KD	19,90
Z095	Der Reeder	KD	25,—
Z096	Diabolo	KD	65,—
Z097	Dungeon Master 2	KD	55,—
Z145	Kaiser DeLuxe	KD	39,90
Z146	Kings Quest 7	KD	25,—
Z147	Kyrandia Trilogy	KD	19,90
Z333	Larry Collection	DA	55,—
Z334	Lion	KD	55,—
Z335	Locus	DA	75,—
Z148	Land of Lore 2	KD	79,—
Z149	Lighthouse 3D	KD	69,90
Z150	Little Big Adventure 2	DA	79,—
Z151	Lost Admiral 2	DA	75,—
Z152	Lode Runner Online	KD	65,—
Z153	Lost Eden	KD	59,90
Z154	Load Star	DA	65,—
Z155	Mad TV 2	KD	59,90
Z156	MAG!	KD	55,—
Z157	Master of Orion	KD	69,90
Z158	Mechwarrior 2 + Net	KD	59,90
Z159	Metropolis	KD	79,90
Z160	Magic Carpet 2	KD	29,90
Z161	Magic the Gathering	KD	75,—
Z162	Maniac Karts	DA	19,90
Z163	Millenia	KD	39,90
Z164	Monopoly	KD	39,90
Z165	Maximum Surge	KD	65,—
Z166	Myst Special Edition	KD	49,90
Z167	Master of Antares	KD	69,90
Z168	Metal Lords	KD	65,—
Z169	Mission Critical	DA	59,90
Z170	Master of Magic	KD	19,90
Z336	Marco Polo	DA	44,90
Z221	Shivers	KD	59,90
Z222	Shockware Assault	DA	79,90
Z223	Silent Hunter	KD	55,—
Z224	Sim Isle	KD	65,—
Z225	Spy Craft	KD	65,—
Z226	Star Trek-New Generation	KD	69,90
Z227	Steel Panther	KD	55,—
Z228	Stone Keeper	KD	69,90
Z229	Strike Base	KD	65,—
Z230	Super Star Wars	KD	39,90
Z231	Syndicate Wars 2	KD	69,90
Z232	Shadow Warrior	KE	75,—
Z233	Sim City 2000 Collection	KD	69,90
Z234	Sim Tower	KD	59,90
Z235	Simon the Sorcerer 2	KD	39,90
Z236	Space Quest 6	KD	65,—
Z237	Space Marines	KD	59,90
Z238	Star Treck - A Final Unity	KD	55,—
Z239	Space Academy	KD	65,—
Z240	Space Bucks	KD	49,90
Z241	Space Hulk-Blood Angels	DA	75,—
Z242	S.T.O.R.M.	DA	75,—
Z243	Shine	KD	75,—
Z244	Star Gate	KD	25,—
Z245	Star Trek-Interactive	KD	89,90
Z246	T.F.X. Eurofighter	KD	65,—
Z247	Teamchef	KD	69,90
Z248	Terminator Future Shock	KD	59,90
Z249	Terra Nova	DA	55,—
Z250	The Dig	KD	55,—

!!! WICHTIG !!!

Nur Versandhandel – *kein* Geschäftsverkauf. Versand erfolgt *grundsätzlich* in Sicherheitspackungen. Damit unsere Preise *weiterhin* *konkurrenzlos billig* bleiben, haben wir auf einen Telefon-Bestell-Service, Hot-Line und Nachnahmesendungen verzichtet.

Das ist *Ihr Vorteil.* Alle Preise sind bereits incl. MwSt. Wir liefern nur gegen Vorkasse. Sie haben hierfür folgende Möglichkeiten:

- Überweisung auf das Konto: Deutsche Bank Lindau, BLZ 650 700 84, Kto. Nr. 310 093 001, Computer Versand Boch.
- Euro-Scheck anbei.
- Bar-Betrag anbei.

Keine Versand- oder Transportkosten.

Nr.	Titel	Version	Preis
Z297	Blown Away	KD	59,—
Z298	Burried in Time	KD	59,—
Z299	Burn Cycle	DA	74,90
Z021	Bad Majo	DA	65,90
Z022	Baryon	DA	49,90
Z023	Batman Forever	KD	69,—
Z024	Beavis + Butthead	DA	52,90
Z025	Burning Steel 4	KD	25,—
Z026	Burg Drachenstein	KD	39,90
Z027	Battles in Time	DA	55,90
Z028	Battle Isle 3	KD	53,90
Z029	Battleground Ardennes	KD	49,90
Z030	Battle Race	DA	65,—
Z031	Bazooka Sue	KD	69,90
Z032	Big Red Racing	KD	45,—
Z033	Biing	KD	39,90
Z034	Bioforge	KD	29,90
Z035	Bioforge Gold	KD	75,—
Z036	Bleifuß	KD	35,—
Z037	Blood	KE	75,—
Z038	Braindead 13	KD	49,90
Z039	Baldies	KD	59,90
Z040	Battle Cruiser 3000 AD	KD	49,90
Z041	Bermuda Syndrome	KD	58,90
Z042	Bolo	KD	38,90
Z043	Bundesliga Manager Hattrick	KD	45,—
Z044	Carriers at War complete	KE	69,—
Z045	Chronicles of Sword	KD	59,90
Z046	Chronomaster	KD	59,90
Z047	CivilNet	KD	69,90
Z048	Civilization 2	KD	69,90
Z049	Claim to Power	KD	72,—
Z050	Colony Wars 2492	KD	55,—
Z051	Command & Conquer 1 + Data	KD	19,90
Z052	Command & Conquer Level E.	DA	19,90
Z053	Command & Conquer 2	KD	69,—
Z054	Congo	KD	69,—
Z055	Conquest of the New World	KD	65,—
Z056	Cyberia 2	KD	55,—
Z057	Cybermage	KD	45,—
Z058	Cyberspace	KD	79,90
Z059	Cyberspeed	KD	25,—
Z060	Cyberstorm	KD	65,90
Z061	Caesar 2	KD	62,—
Z062	Capitalism	DA	65,—
Z063	Carriers Strike Force	KD	59,90
Z064	Civil War Amerika	KD	65,—
Z065	Chewy-Flucht von F5	KD	19,90
Z066	Conquerer	KD	59,90
Z067	Crusader-No Remorse	KD	55,—
Z068	Cyberjudas	KE	65,—
Z069	Chessmaster 4000 Turbo	KD	22,—
Z070	Corpse Killer	KE	65,—
Z071	Championship Manager 2	KD	44,90
Z072	Comix Zone	KD	34,90
Z073	Commanche vs. Werwolf	KD	59,90
Z074	Creature Shock	KD	19,90
Z075	Chaos Verlord	KD	55,—
Z300	Cadillac & Dinos	KD	69,—
Z301	Caribbean Disaster	KD	59,90
Z302	Chaos Control	KD	62,—
Z303	Civilization	KD	19,90
Z304	Civil War General	KD	65,—
Z305	Crusade	KD	35,—
Z099	Darken	DA	59,90
Z100	Deep Space Nine	DA	65,—
Z101	Dune 2	KD	19,90
Z102	Earthworm Jim 1 + 2	KD	49,90
Z103	Elder Scrolls 2	KD	69,90
Z104	Elizabeth 1	KD	79,90
Z105	Earthsiege 2	KD	65,—
Z106	Ecco the Dolphin	DA	39,90
Z107	ESPN Extreme Games	DA	39,90
Z108	Evokation	KD	55,—
Z109	Extreme Pinball	DA	39,90
Z110	Entomorpf-The Plaque	DA	29,90
Z312	Empire 2	KE	55,—
Z313	Endorfun	DA	49,90
Z314	Euro Action Soccer	KE	39,90
Z315	Fifa '95 Classics	KD	19,90
Z316	F1 Grand Prix	DA	19,90
Z111	F1 Grand Prix 2	DA	75,—
Z112	F1 Grand Prix Manager	KD	39,90
Z113	F1 Manager '96	KD	59,90
Z114	F1 Pole Position	KD	75,—
Z115	Fast Attack	KD	49,90
Z116	Fifa Soccer '96	KD	65,—
Z117	Frankenstein	KD	45,—
Z118	Fatal Racing	DA	49,90
Z119	Flight Simulator 5.1 compl.	KD	89,—
Z120	Fantasy General	DA	49,90
Z121	Fritz 4 - Schach	KE	99,—
Z122	Front Page Football '96	KE	55,—
Z123	Fighter Duell	DA	49,90
Z317	Forrest Gump	DA	49,90
Z318	Fritz 3 - Schah	KD	29,90
Z319	Future Dimension	KD	49,90
Z320	FX Fighter	DA	59,90
Z321	Gunship 2000	DA	25,—
Z124	Gabriel Knight 2	KD	65,—
Z125	Gender Wars	KD	58,90
Z126	Gene Wars	KD	65,—
Z127	Harvester	KD	89,—
Z128	Heart of Darkness	DA	69,90
Z129	Hexagon Karate 2	KD	89,—
Z130	Hugo 3	KD	49,90
Z131	Heroes of Might & Magic	KD	39,90
Z132	Hardball 5	DA	65,—
Z133	Harpoon 2	DA	69,90
Z322	High Sea Traders	KD	49,90
Z323	Ice & Fire	DA	49,90
Z324	Inca Collection	KD	49,90
Z325	Indiana Jones 4	KD	19,90
Z326	International Tennis Open	KD	59,90
Z327	In the first Degree	DA	55,—
Z328	Island Casino	DA	55,—
Z134	Iron Angel	KD	79,—
Z135	Imperium Romanum	KD	65,—
Z136	Indy Car Racing 2	KD	59,90
Z137	Into the Void	KE	55,—
Z138	Jetfighter 3	DA	79,—
Z139	Jonny Bazookatone	DA	45,—
Z140	Judge Dredd	DA	65,—
Z141	Jagged Alliance	KD	19,90
Z142	Jewels of the Oracle	KD	65,—
Z143	John Madden Football '96	DA	65,—
Z329	Kid's Kid	KD	59,90
Z330	King's Quest Collection 1-6	DA	69,90
Z331	Klick 'n Play Hauptprog. WIN	KD	69,90
Z332	Krypton Egg	KD	25,—
Z144	Kingdom of Magic	KD	55,—
Z171	NBA Live '96	KD	65,—
Z172	NFL Quarterback '96	DA	79,90
Z173	NHL Hockey '96	DA	65,—
Z174	Normality	KD	59,90
Z175	NBA Jam Tournament	DA	65,—
Z176	Need for Speed	KD	65,—
Z177	Offensive	KD	65,—
Z382	Outpost 2	KD	79,90
Z337	Olympic Games	DA	54,90
Z338	Olympic Soccer	DA	54,90
Z339	PGA Tour Golf '96	KD	65,—
Z340	Pinball World	DA	45,—
Z341	Pinball Mania	DA	45,—
Z342	Pinball WIN '95	DA	39,90
Z343	Police Quest Collection	DA	55,—
Z344	Perfect General 2	DA	65,—
Z381	Panzer General 2	DA	55,—
Z178	Pax Imperia 2	KD	65,—
Z179	Perfekt General + Editor	DA	35,—
Z180	PGA European Tour Golf	DA	65,—
Z181	Phantasmagoria	KD	65,—
Z182	Pro Pinball -The Web	KD	29,90
Z183	Pinball Fantasies DeLuxe	DA	55,—
Z184	Pinball Illusions	DA	39,90
Z185	Pinball Wizard 2000	KD	55,—
Z186	Pitfall	KD	59,90
Z187	Police Quest V Swat	KD	59,90
Z188	Prey	KE	69,90
Z189	Psychic Detective	DA	59,90
Z190	Psycho Pinball	KE	59,—
Z191	Project Paradise	DA	75,—
Z192	Prince of Persia 1 + 2	DA	29,90
Z193	Pirates Gold	KD	25,—
Z194	Prisinor of Ice	KD	25,—
Z195	Pool Champion	DA	44,90
Z196	Quest for Glory 4	DA	19,90
Z346	Quest for Glory Collection	DA	49,90
Z197	Quake	KE	75,—
Z198	Quest for Fame	DA	65,—
Z199	Ran Trainer 2	KD	55,—
Z200	Rayman	KD	49,90
Z201	Rebell Assault 2	KD	59,90
Z202	Red Baron 2	KD	75,—
Z203	Riddle of Master Lu	KD	69,90
Z204	Rodge Racer	DA	35,—
Z205	Ripper	KD	65,—
Z206	Rise of the Robots 2	DA	65,—
Z207	Rivers of Dawn	DA	49,90
Z208	Ran Soccer	KD	59,90
Z209	Red Ghost	KD	65,—
Z210	Revolution X	DA	69,90
Z211	Rebel Assault	KD	19,90
Z212	Renegade-Return	DA	49,90
Z213	Road Warrior	DA	49,90
Z214	Robot City	DA	69,90
Z347	Radix	DA	35,90
Z348	Raven Projekt	KD	39,90
Z349	Ravenhoft 2	DA	29,90
Z350	Super Bubsy	DA	59,90
Z351	Super Carts	DA	35,—
Z215	Schleichfahrt	KD	65,—
Z216	Sea Legends	KD	59,90
Z217	Sensible Golf	DA	55,—
Z218	Sensible World Soccer	KD	55,—
Z219	Shanara	KD	55,—
Z220	Shell Shock	DA	55,—
Z251	The War College	KD	75,—
Z252	Theme Hospital	KD	75,—
Z253	Thexder	KD	44,90
Z254	This means War	KD	69,90
Z255	Tie Fighter Complete	DA	49,90
Z256	Time Gate - Knights Chase	KD	35,—
Z257	Tomcat Alley	DA	35,—
Z258	Top Gun	KD	79,90
Z259	Torins Passage	KD	65,—
Z260	Track Attack	KD	75,—
Z261	Tilt	KD	35,—
Z262	Thunderspace	KD	59,90
Z263	Thunderhawk 2	KD	55,—
Z264	Total Disortion	KE	59,90
Z265	Transport Tycoon DeLuxe	KD	69,90
Z266	Trivial Pusuit	KD	59,90
Z267	Touche - 5th Musketeer	KD	55,—
Z268	Trophy Bass	DA	65,—
Z269	Twisted Metal	DA	55,—
Z270	The Dark Eye	DA	65,—
Z271	The Hire	DA	49,90
Z352	T-Mek	DA	59,90
Z353	Tek War	KD	59,90
Z354	The Scroll	KD	45,—
Z355	Thunder in Paradise	KD	39,90
Z356	Tiny Troops	DA	55,—
Z357	TNN '96 Fishing	DA	55,—
Z358	Tom & Jerry	KD	35,—
Z359	Tower Assault	DA	44,90
Z360	Tower	DA	74,90
Z361	Trophy Bass Fishing	KE	65,—
Z362	Turrican 2	DA	44,90
Z363	US Navy Fighters Gold	DA	69,90
Z272	Uefa Champions League	DA	35,90
Z273	Urban Runner	KD	69,90
Z274	Unnecessary Roughness '96	DA	59,90
Z275	Virtual Snooker	DA	65,—
Z276	Vollgas - Full Throttle	KD	39,90
Z364	Virtual Karts	KD	69,90
Z365	Virtual Pool	DA	65,—
Z366	War College	KD	49,90
Z367	Warlords 2 DeLuxe	DA	55,—
Z368	Warriors	KD	65,—
Z369	W. Gretzky All Stars	DA	55,—
Z370	Werewolf vs. Comanche	KD	65,—
Z371	Witchaven	DA	65,—
Z372	Wolf	KD	52,90
Z373	World Cup Golf	KD	65,—
Z374	Wrath of Earth	DA	35,90
Z277	Warhammer Strategie	KD	55,—
Z278	Wetlands	KD	39,90
Z279	Wing Commander 4	KD	75,—
Z280	Worms	KD	49,90
Z281	WWF Wrestlemania	DA	65,—
Z282	Warcraft 2	KD	59,90
Z283	Wing Commander 3	KD	59,90
Z284	Warplanes 2	KD	79,90
Z285	Woodruft	KD	49,90
Z286	Zork Nemesis	KD	65,—
Z287	X-Wing complete	KD	25,—
Z375	X-Com Terror from the Deep	KD	35,—
Z376	Z	DA	59,90
Z377	Zephyr	KD	65,—
Z378	Zombie Dinos	DA	59,90
Z379	Zoop	KD	25,—
Z380	Zork Nemesis	KD	65,—
Z288	Zone Raider	DA	55,—

!!! RICHTIG BESTELLEN !!!

Wir bearbeiten nur postschriftliche Bestellungen, daher listen Sie die gewünschten Artikel (Art.-Nr., Titel, Preis, Anzahl) auf und errechnen den Gesamtbetrag. Senden Sie die Liste (incl. Euroscheck, Bar-Betrag oder Überweisungsbestätigung) an: ***Computer Versand Boch, Spiele-Service, Blaukreuzstr. 12, D-88131 Lindau (B)***



Battle Race

Schleudertrauma

Bis vor circa einem Jahr war die Anzahl der kämpferischen Rennspiele in der Tradition des Uraltklassikers Death Track noch beklagenswert, doch mit Hi-Octane begann ein rasantes Wachstum dieses Genres. Auch Ikarion möchte mit Battle Race mitmischen.

Einen gnadenlosen Kampf um Geld und Ruhm verspricht die Verpackung, die härteste Rennserie der Galaxis. In der Tat ist Battle Race eine Herausforderung für Mensch und Maschine: Prozessor, Grafikkarte und nicht zuletzt die Augen des Spielers werden bis zum äußersten gefordert. Das futuristische Rennspiel, in dem man in kleinen, aber gut bewaffneten Raumgleitern um die Zielankunft kämpft, kann zwar mit wunderschönen Grafiken, interessanten Streckenverläufen und guten Computergegnern aufwarten - der Rechner, der die notwendige Leistung besitzt, ist jedoch noch bei Intel in der Planung. Durch die hohe Prozessorbelastung werden Frame- und Tastaturabfragerate so stark ausgebremst, daß das eigene Raumschiff nicht mehr steuerbar ist. Der flackernde Bildaufbau ist darüber hinaus eine ernsthafte Gefahr für das Augenlicht.

Statement



Battle Race ist ein an sich stimmiges Produkt. Die Grafiken sind nett, das Spiel ist insgesamt anspruchsvoll und fair, die Musikuntermalung ist vorbildlich. Allerdings steht man vor einer schwierigen Entscheidung: gutes Gameplay, schlechte Grafik oder schlechtes Gameplay, gute Grafik? Eine höhere Wertung wäre durchaus drin gewesen, wenn die Kluft zwischen Grafik und Gameplay nicht so gravierend gewesen wäre.

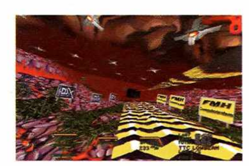
Ach wär' ich doch Descent

Erst im VGA-Modus reagiert das Spiel schnell auf Eingaben, die Grafik ist butterweich und die Gegner lassen sich exakt in das Fadenkreuz nehmen. Da die 24 Rennstrecken sehr kurvenreich sind und Berührungen mit den Wänden das Schiff rapide verlangsamen, ist das Eliminieren der Gegner der einzig gangbare Weg, um eine gute Plazierung zu erreichen. Leider werden die Grafiken im VGA-Modus sehr pixelig, zahlreiche wichtige Details gehen verloren. Einziger Höhepunkt des Spiels sind die wirklich gelungenen Audiotracks, die 30 Minuten hörenswerte Musik bieten. Die Grafik-Engine sowie die Steuerung gehören hingegen zum alten Eisen. Längst wurde im 3D-Action-Bereich gezeigt, daß schnelle Grafiken in höchster Qualität machbar sind.

Harald Wagner ■



Bei Kontakt mit gegnerischen Schiffen leuchten deren Schilde grell auf. Dennoch ist es möglich, durch die Gegner hindurchzufliegen.



In den unterirdischen Hallen werden mit Ventilatoren starke Seitenwinde erzeugt, die die Rennboliden in die Säure- und Lavaseen drücken sollen.



Die gleiche Szene im hübschen und übersichtlichen SVGA-Gewand ...



... und im (aufgrund der Geschwindigkeit) einzig spielbaren VGA-Modus.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus
● DOS/WIN 3.1	Joystick ●
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 40 MB	General Midi
CD 265 MB	Audio ●

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
8 Spieler im Netzwerk, 2 Spieler über Nullmodem

RANKING

Rennspiel

Grafik	50%
Sound	75%
Handling	40%
Spielspaß	**45%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ikarion
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	ausreichend



Boong?! - Die „ultimatiefe Fußballsimulation"

Fußball-Klamauk?!

Seit einigen Monaten fehlt im Genre der Fußballsimulationen ein wenig frischer Wind. Sowohl Ikarion Software als auch Software 2000 basteln weiter an ihren neuen „Überfliegern", und englische Fußballsimulationen haben hierzulande traditionell schlechte Karten.



Das Spielgeschehen wird zwar eher simpel, aber dennoch kurzweilig präsentiert. Das Bild des Schiedsrichters gibt über seine Einstellung Auskunft.

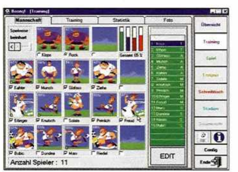
Mit dem pfiffigen Managerprogramm Boong?! möchte The Bletchley Group nun die Gunst der Stunde ergreifen. Auch wenn die ausgezeichneten, originellen Grafiken auf ein eher humoristisches Spiel schließen lassen, Boong!? ist dennoch eine ernsthafte Fußballsimulation. Vom ausgeklügelten Transfer- und Vertragssystem über Merchandising und Banden- bzw. Trikotwerbung bis hin zum Training und der Mannschaftsaufstellung, Boong?! gibt in jedem Bereich eine gute Figur ab. Das liegt zum größten Teil am kinderleichten Menüsystem, mit dem man sich sofort anfreunden kann. Bestes Beispiel ist hier die Mannschaftsaufstellung: man klickt einfach die Kicker an, die am nächsten Spieltag auflaufen sollen, und kann so gleichzeitig die Taktik bestimmen. Vier Verteidiger, drei Mittelfeldspieler und drei Stürmer bedeuten also 4-3-3. Man muß nur noch die zur Auswahl stehenden Spieler miteinander vergleichen (Stärke in Prozent, Anzahl der gelben Karten, Verletzung), und schon steht das Team.
Zum Spielablauf: wie bei Fußballsimulationen der ersten Stunde wird der Ball von links nach rechts über das Spielfeld bewegt, bei besonderen Ereignissen (Fouls, Tore) wird ein kurzer Text eingeblendet. Klassisch, aber dennoch recht kurzweilig.
Ein wenig Kritik muß sich Boong?! allerdings auch gefallen lassen. Die „modifizierten" Namen der einzelnen Spieler und Trainer sind zwar herrlich komisch, allerdings ist die Datenbank nicht allzu groß, und oftmals spielt ein Akteur scheinbar in drei verschiedenen Teams.
Übrigens: auf der CD-ROM ist GRATIS die Vollversion von Tendo, einem gelungenen Denkspiel, enthalten - ein Zusatznutzen, der eigentlich gar nicht nötig gewesen wäre.

Oliver Menne ■

Statement



Wenn Boong?! einfach nur witzig wäre - und diesen Eindruck kann man anfangs aufgrund der Grafiken durchaus gewinnen - würde es sicherlich nach ein bis zwei Spielzeiten an Reiz verlieren. Aber es ist genau der schmale Grat zwischen Humor und Ernsthaftigkeit, der Boong?! zu einem rundum gelungenen Produkt macht, das man sowohl nebenbei als auch konzentriert stundenlang zocken kann.


Die Mannschaftsaufstellung läßt sich mit wenigen Mausklicks festlegen. Die Stärke der Spieler läßt sich an der Zahl bzw. am Bild erkennen.



Wer seinen Trainer- bzw. Managerposten behalten möchte, sollte die Zeitung lesen.



Der Mannschaftsbildschirm enthält wichtige Daten über die Fähigkeiten des Teams. Das Training wird in drei unterschiedliche Einheiten unterteilt.

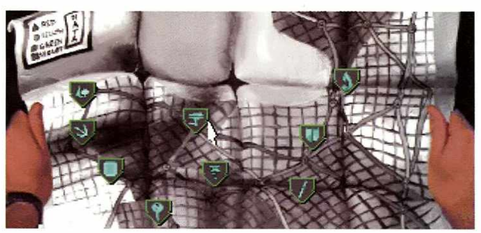




Synnergist

Film Noir

New Arhus ist eine trostlose Stadt: dunkel, grau, heruntergekommen und dreckig - der rechte Nährboden für Gewalt und Verbrechen. Tim Machin lebt davon, denn er versorgt die örtliche Zeitung mit den reißerischen Skandalgeschichten, die dem Blatt eine hohe Auflage garantieren. Doch eines Tages wird er selber tiefer in die kriminellen Machenschaften verstrickt, als ihm lieb sein kann...



Die einzelnen Locations von Synnergist steuert man per Mausklick auf der Karte an und erreicht sein Ziel dann über eine U-Bahn-Zwischensequenz.



Auf der Suche nach der Wahrheit verschlägt es Tim an allerlei obskure Orte. In dieser Bar trifft er eine Prostituierte, die ihm weiterhelfen kann.

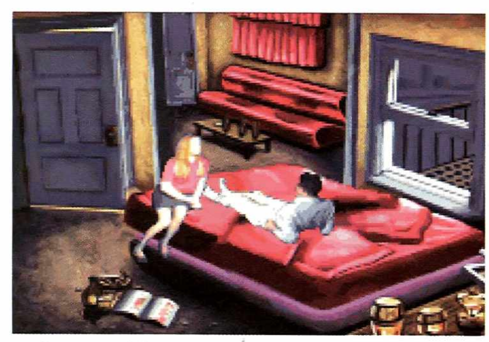
Nick, einer seiner verläßlichsten Informanten, hat sich wieder einmal bei ihm gemeldet.
Seine Stimme auf dem Band des Anrufbeantworters klingt seltsam erregt, als er Tim um ein Treffen im örtlichen Heisenberg Park bittet. Machin wittert eine aufregende Story und macht sich sofort auf den Weg. Im Park findet er die Leiche Nicks - übel zugerichtet, verstümmelt. Als er den toten Körper näher untersucht, bemerkt er einen geheimnisvollen blauen Staub, der in letzter Zeit schon mehrmals in Mordfällen eine Rolle gespielt hat. Tim beschließt, der Sache auf den Grund zu gehen.

Kriminalroman

Der Titel des neuen 21st Century-Adventures weist schon auf eine der größten Stärken des Programms hin: in seiner ursprünglichen Bedeutung bezeichnet das Wort Synergist einen Muskel, der einen anderen in seiner Bewegung unterstützt - es findet also eine Wechselwirkung statt. Auch die obskuren Geschehnisse, mit denen es Tim Machin unversehens zu tun bekommt, erweisen sich als ein komplexes Netz aus verschiedenen Einzelaspekten, die sich alle gegenseitig beeinflussen. Man merkt dem Spiel jedenfalls sofort an, daß seine Entwickler viel Mühe in die Ausarbeitung eines differenzierten Handlungsgefüges gesteckt haben. Und trotz aller Vielschichtigkeit gerät das Werk an keiner Stelle aus den Fugen, sondern bleibt immer klar strukturiert: Tim recherchiert lediglich an einer überschaubaren Anzahl von Locations mitten in New Arhus und benutzt die U-Bahn, um von einem Ort zum anderen zu gelangen. Während die konkrete Handlung an den verschiedenen Schauplätzen der Stadt ihren Fortgang nimmt, offenbaren sich in den eingeschobenen U-Bahn-Zwischensequenzen Tims Gedanken in dessen Selbstgesprächen.

Interaktiver Film?

Realisiert wurde der Plot mit mehr als 70 Schauspielern, die im Blue Box-Verfahren gefilmt wurden und im Spiel vor handgezeichneten Hintergründen oder in eingeblendeten Dialogfenstern agieren. Trotzdem wirkt Synnergist weniger wie ein Interaktiver Film, sondern mehr wie ein traditionelles Adventure, denn die Video-Einspielungen fügen sich gut in den Kontext ein und drängen sich nicht in den Vordergrund. Dennoch stellt der grafische Aspekt den größten Schwachpunkt von Synnergist dar. Die schauspielerischen Leistungen der Akteure können kaum überzeugen, und oft genug merkt man deutlich, daß die einzelnen Textpassagen isoliert voneinander, ohne Gefühl für den Gesamtzusammenhang, aufgezeichnet wurden. Die Videos selbst sind sehr grob und entstellen die Figuren oft fast bis zur Unkenntlichkeit. Ähnliches gilt für die gezeichneten Backgrounds. Laut Aussagen der Entwickler experimentierte man hier zwar in der Anfangsphase mit Rendergrafik, entschied sich letztlich jedoch für klotziges VGA mit 320x200 Bildpunkten, um der düsteren Atmosphäre von New Arhus Rechnung zu tragen. Nun, eine beklemmende Großstadtszenerie hätte sich bestimmt auch in SVGA erzeugen lassen - die Grafik von Synnergist spiegelt jedoch in etwa den Entwicklungsstand vor etwa drei Jahren wieder und wirkt einfach nicht mehr zeitgemäß.
Sehr ausgereift präsentiert sich hingegen das Benutzer-Interface, das die adventure-üblichen Konventionen der Maussteuerung um einige komfortable Features erweitert. Traditionell ist das versteckte Inventory, das sich öffnet, wenn man mit dem Cursor an den oberen Bildschirmrand fährt. Interessanter erscheint da schon die durchdachte Belegung der beiden Maustasten: mit einem einfachen Klick auf die linke Taste betrachtet und untersucht man Gegenstände, mit der rechten Taste interagiert man mit den Objekten auf dem Screen oder unterhält sich mit anderen Charakteren. Klickt man auf dem Bildschirm den „richtigen" Gegenstand an, setzt man damit automatisch die damit verbundene Handlung in Gang - kinderleicht und intuitiv zu handhaben! Synnergist verfügt sowohl über (englische) Sprachausgabe als auch über (deutsche) Untertitel. Gespräche wer-

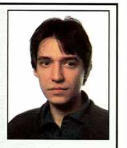


Was hier so gemütlich aussieht, birgt durchaus Gefahren. Ein paar Sekunden später muß sich Tim durch einen gewagten Sprung aus dem Fenster retten.

den dabei nach dem altbekannten Multiple Choice-Verfahren geführt. Dabei irritiert allerdings die Tatsache, daß es Tim ausgerechnet in den Konversationen die Sprache verschlagen hat - man hört seine Stimme, wenn er denkt, aber wenn er sich unterhält, bleibt er stumm und äußert sich nur schriftlich in den Untertiteln, die in der vorliegenden Testversion übrigens noch nicht vollständig übersetzt waren. Einen wenig spektakulären Eindruck hinterläßt der reichlich synthetisch klingende Soundtrack des Spiels, der eigentlich kaum etwas zur Atmosphäre beiträgt und halt so im Hintergrund mitläuft.

Herbert Aichinger ■

Statement



Als ich begann, mich mit Synnergist zu beschäftigen, schreckte mich zunächst einmal die miserable Grafik ab, und ich dachte: „Da hat man mir wieder ein schlechtes Adventure aufs Auge gedrückt". Doch schon nach kurzer Spielzeit offenbarte das Programm seine eigentliche Stärke, die es vielen anderen Genre-Vertretern voraus hat: einen ungeheuer differenzierten Plot, der einem guten Kriminalroman alle Ehre machen würde. Die Atmosphäre des Spiels erinnerte mich dabei ein wenig an den ersten Teil von Gabriel Knight und an das empire-Adventure Dreamweb. Wem diese Games zusagten, der wird sicherlich auch an Synnergist Gefallen finden. Diejenigen jedoch, die in erster Linie „etwas fürs Auge" suchen, sollten von Synnergist tunlichst die Finger lassen.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 4 MB	General Midi
CD 560 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 4 MB RAM, QuadSpeed-CD ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

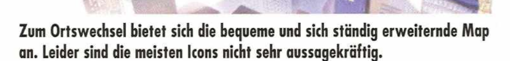
Adventure

Grafik	54%
Sound	65%
Handling	75%
Spielspaß	68%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	21st Century
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Auf der Suche nach dem Ultimate Mix

Bad grooves

Nunk-Town, ein Moloch mit ständig rieselndem busting Liquid, ist fast völlig in der Hand der Hi-Soc. Nur wenige Wiz's halten den Funk aufrecht und zeigen mit ihren Vinyls, was ein amtlicher Powerboost ist. Mit „Auf der Suche nach dem Ultimate Mix" wagt sich Target/Games 4 Europe an die Szene der Sprayer, DJs und Rapper. Das zu hundert Prozent durchgestylte Adventure orientiert sich an dem gleichnamigen Comic von Fonk/FILIPS.



Zum Ortswechsel bietet sich die bequeme und sich ständig erweiternde Map an. Leider sind die meisten Icons nicht sehr aussagekräftig.

Skurril, zusammenhanglos und überaus lebensfroh wie ein Comic präsentiert sich auch das Adventure, aber genau wie ein echter Comic (hier sind nicht die Bilderbücher von Disney gemeint) ist auch der Ultimate Mix nichts für alle Geschmäcker.
Der Graf von Voiddospunk, oberster aller Oberen, veranstaltet wieder einen seiner DJ-Wettkämpfe. Um seinen Favoriten, DJ Sir Noise, auch diesmal siegen zu sehen, läßt er seine Büttel, die K9-Cops, durch Clubs und Straßen ziehen, um alle verfügbaren Schallplatten (Vinyls) einzusammeln - die DJ-Konkurrenz soll keine Chance haben zu gewinnen. Moses Viders, Held des Spiels, hat sich nun die Aufgabe gestellt, dennoch den absolut besten Sound zu mixen. Das einzige, was er dazu braucht, sind einige Platten, eine Eintrittskarte in die oberen Etagen und jede Menge Groove in den Adern. Den braucht auch der Spieler, denn um Moses zu seinem Ziel zu führen, müssen nicht nur ein paar knifflige Rätsel gelöst werden, auch so funkstermäßige Tätigkeiten wie U-Bahn-Graffiti, Platten-Mixen oder Jets (Drinks) anrühren gehören zu seinen Aufgaben.



Das Domizil eines P.Funk-Girls: Afrodisia hilft Mo in die oberen Etagen.

Damit der Spieler in Stimmung bleibt, wurde das Spiel mit 20 Minuten hörenswerten Funks unterlegt.

Cool vibes

Darunter Tracks von Performern wie Kurtis Blow, Grandmaster Flash oder Afrika Bambaataa. Auch grafisch hat das Spiel einiges zu bieten, so stammen die Hintergrundbilder und Sprites von FILIPS.
Die sehr einfach gehaltene Bedienung erfolgt über die Maus, wobei man nur die Auswahl zwischen „Gehen" und „Benut-



Stets strahlen die einzelnen Locations den Charme einer Großstadt aus. Auf diesem „stillen Örtchen" geht ganz schön der Funk ab...

Im Gespräch

Wir sprachen mit dem Entwicklerteam Target, das „Auf der Suche nach dem Ultimate Mix" umgesetzt hat.

Wie kam der Kontakt zu dem Comiczeichner FILIPS zustande?
Uwe von Schumann (Produzent): *Ich hatte schon immer eine Affinität zu Comics und wollte schon immer mal etwas mit Comics machen. 1994 haben wir den Kontakt zum alpha-comic Verlag aufgenommen und mit ihm einen Lizenzvertrag abgeschlossen, der uns die Erstoption auf die Medienauswertung der über 200 Comictitel einräumt. Den Comic „Auf der Suche nach dem Ultimate Mix" von FILIPS haben wir deshalb ausgesucht, weil die Grafik ungewöhnlich und sehr schön war und die Story mit Musik zu tun hatte. Für mich war das eine geniale Kombination.*

Wo sieht Games 4 Europe die Zielgruppe des Adventures?
Uwe von Schumann (Produzent): *Jeder kann sich auf die Suche nach dem Ultimate Mix machen, sich dabei in den heißesten Szeneclubs die Nächte um die Ohren schlagen und sich dem Funky Beat hingeben. „Auf der Suche nach dem Ultimate Mix" ist das Game gegen Liquid, gegen den Alltagsfrust. Nichts, was ein echter Funkateer nicht lernen könnte auf seinem Weg durch die Straßenschluchten von Nunk Town. Und mit ein bißchen Voodoo, Intelligenz und Spaß kann jeder Moses helfen, den ULTIMATE MIX zu finden.*

An welchen Vorbildern aus diesem Genre haben sich die Spieledesigner orientiert?
Uwe von Schumann (Produzent): *Es gibt kein Vorbild für dieses Game. Es ist funky (so wie wir), F-U-N-K ist unser Vorbild!*



Für funky Scene-Ausdrücke ist ein entsprechendes Wörterbuch integriert - besonders wichtig, wenn man sich seiner Umgebung anpassen möchte.



Die Großstadtbewohner haben eine klare, verständliche Aussprache.



Das Domizil eine P.Funk-Girls: Afrodisia hilft Mo in die oberen Etagen.

ze mit" hat, lediglich die Unterhaltungen sind icongesteuert. Die Rätsel präsentieren sich weitaus schwieriger, vor allem weil deren Lösungen nicht immer logisch sind. So hilft an einigen Stellen nur das nervige „Benutze alles mit allem", was, da sich die Maus über Hotspots nicht verändert, überaus zeitaufwendig ist. Ultimate Mix dürfte die erste gelungene Umsetzung eines Comics für den PC sein. Grafik, Musik sowie Ingames passen bestens zusammen und sorgen für eine stimmige Atmosphäre.

Harald Wagner ■

Statement



Peace, B.Boys und P.Funk-Girls! Für eingefleischte Rock-a-Billies oder Beatniks ist der Ultimate Mix herzlich wenig geeignet. Wer aber ein offenes Ohr für schwarze Musik hat oder ein echter Funkateer ist, sollte sich das Werk vom Programmierteam Target unbedingt näher ansehen - vorausgesetzt, man kann über unlogische Rätsel hinwegsehen und fühlt sich von folgendem Satz angesprochen: Funky Utopia, one nation under a groove.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA ●	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95 ●	SoundBlaster ●
HD 14 MB	General Midi
CD 598 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	70%
Sound	90%
Handling	70%
Spielspaß	70%

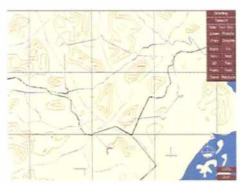
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Games 4 Europe
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Hind

Winnetous Erbe

Nachdem vor einem knappen Jahr Digital Integration mit Apache Longbow eine der wenigen wirklich guten Hubschraubersimulationen abliefern konnte, erhielt das Produkt noch seinen Feinschliff. Man tauschte einige Objektgrafiken aus, beschleunigte deren Darstellung auf dem Bildschirm und versetzte den Spieler aus der amerikanischen Armee in die Rußlands.

Wie bereits bei Apache Longbow wurde darauf verzichtet, eine publikumswirksame Mischung aus echter Simulation und kurzweiligem Actionspiel zu generieren: das Spiel teilt sich in den Arcade- und in den Missions-Modus auf, so daß jeder Spielertyp sein bevorzugtes Genre findet. Der Arcade-Modus hält, was sein Name verspricht: gleich zu Beginn befindet sich der Hubschrauber über feindlichem Gebiet, und der Spieler hat dort die Aufgabe, aufzuräumen. Da die Abschüsse abhängig von der Wichtigkeit des Ziels gepunktet werden und die Munition (auf Wunsch) limitiert ist, gerät der Arcade-Modus nicht zu einer hirnlosen Ballerei. Schließlich ist der eigene Abschuß aufgrund der zahlreichen Abwehrstellungen mehr als wahrscheinlich, und selbst dem besten Piloten geht irgendwann der Sprit aus.



Der Missionsplaner dient der Aufklärung und der Festlegung der Wegpunkte. Die Bedienung dieser interaktiven Karte gestaltet sich jedoch sehr kompliziert.



Als Bordschütze hat man stets den Gegner im Blickfeld. Vor dem Helikopter auftauchende Hindernisse sieht man allerdings meist zu spät.

Flugschule

Wer der Faszination des Helikopterfliegens lieber von der realistischen Seite aus erliegen möchte, kann mit dem gut gemachten Tutorial die Kunst des Fliegens erlernen. Notwendig ist dieser Kurs jedoch nur für echte Anfänger in diesem Genre, der Hind ist ein außergewöhnlich einfach zu fliegender Hubschrauber. Gerade einmal zwei Handvoll Tasten sind auf der Tastatur belegt, und der Hubschrauber reagiert auf Joystickeingaben genau so, wie man es von ihm erwartet.

Selbst ist der Mann

Die eigentlichen Missionen (sowohl die einzelnen als auch die in einer Kampagne eingebetteten) bedürfen da einer weitaus höheren Aufmerksamkeit. Vor jedem Einsatz gelangt man zu dem Missionsplaner, einer unübersichtlichen taktischen Karte, der man zahlreiche Informationen über die Mission entlocken und eigene Wegpunkte sowie die der Flügelmänner festlegen kann. Wertvolle Hilfe leistet dieses Werkzeug nur bei dem Erstellen eigener Missionen, da Objekte und Flugrouten beliebig gesetzt werden können. In den Einsätzen fliegt man an den Wegpunkten entlang dem Ziel zu, versucht, dem feindlichem Radar zu entgehen und die Waffenladung erst möglichst spät zu verwenden. Am Einsatzort muß man meist selbst entscheiden, welche Ziele anzugreifen sind, welche man den Flügelmännern überläßt und welche Targets unbeachtet bleiben sollen.



Bei der Bewaffnung läßt sich aus dem vollen schöpfen, deren missionsabhängige Auswahl überläßt man jedoch besser dem Computer.

Benutzerfreundlich

Damit wichtige Ziele nicht aus den Augen verloren werden und abgeschossene Waffen nicht vor der Ankunft auf ein neues Ziel aufgeschaltet werden, kann man als Spieler den Platz des Waffenoffiziers einnehmen. Hierbei hat man stets das Ziel im Zentrum des Bildschirms, das Cockpit gleitet ent-



Im Cockpit des Hind findet man sich sofort zurecht. Die Landschaften sind weniger liebevoll gestaltet, nur wenige Gebäude verwöhnen das Auge.





Das Bodenpersonal der Flughäfen ist bei Missionsbeginn animiert.

sprechend daran vorbei. Befindet man sich in einer der drei Kampagnen (Korea, Kasachstan und Afghanistan), wird abhängig vom Erfolg des vorangegangenen Einsatzes die nächste Mission generiert. Obwohl Hind die Verwandtschaft zu Apache Longbow anzumerken ist, unterscheiden sich die beiden Programme in vielen Punkten: die VGA-Grafik wurde geopfert, dafür ist die SVGA-Grafik sehr schnell und weich, sogar in den Straßenschluchten einer Hochhaussiedlung geht die Bildrate nicht in die Knie. Leider besteht die Grafik immer noch aus farbarm schattierten Polygonen, die meist flachen Landschaften können dem Auge nicht viel bieten und vermitteln kein Gefühl für die Geschwindigkeit des Fluggerätes. Nur vereinzelt zu sehende Flughäfen und Wohnsiedlungen lassen die Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine erahnen.

Harald Wagner ■

Statement

Mit Hind zeigt sich der Wert einer langsamen Evolution im Softwarebereich: das Spiel ist in jeder Hinsicht besser als das keinesfalls schlechte Apache Longbow. Vor allem die Engine ist leistungsstärker als alles andere, was bisher in SVGA-Auflösung zu sehen war. Auch die Missionen sind nun angenehm schwierig, und die Gegnerintelligenz ist ebenfalls brauchbar. Nur - und das muß man allen Hubschraubersimulationen ankreiden - bestehen Landschaften nicht nur aus flachen Hügeln, sondern auch aus Bergen, Bäumen und Städten.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 28 MB	General Midi
CD 240 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler via Modem, 8 Spieler im Netzwerk



RANKING

Flugsimulation

Grafik	70%
Sound	70%
Handling	75%
Spielspaß	80%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Digital Integration
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut



Der amerikanische Bürgerkrieg hat offenbar u. a. deshalb stattgefunden, damit 130 Jahre später eine kleine, aber rührige Zielgruppe fast monatlich ein neues, vergnügliches Strategiespiel kaufen kann. Heute im Test: American Civil War (welch ungemein pfiffiger Titel) von Interactive Magic.

American Civil War

Staats-Anwalt



Die mit römischen Ziffern durchnumerierten Bataillone werden per Drag & Drop zu jedem gewünschten Ziel gelotst.



In solchen Dialogboxen geben Sie konkrete Anweisungen, was wann wie angegriffen werden soll.



Voll Multimedia, ey: Texte und Karten satt bei „Fateful Lightning"

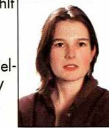
Das Programm basiert auf einem Hexagon-System, was gemeinhin auf bedingt spektakuläre Grafiken und Animationen schließen läßt. In der Tat ist ACW optisch ein ziemlicher Reinfall: Die Windows-Umgebung dient hauptsächlich dazu, um nahezu alle Spielabläufe über Menüs und Dialogboxen abzuwickeln. Simuliert werden die Kriegsjahre 1861- 1865, die sich in Szenarien und Spielrunden (eine Runde = eine Woche) gliedern. Auf einer spartanischen USA-Karte marschieren die Divisionen (wahlweise Nord- oder Südstaatler) unter der Aufsicht eines authentischen „Leaders" von einem Hex-Feld zum anderen, erobern Städte, verteidigen selbige, produzieren dort Waffen (Musketen, Gewehre usw.), ergänzen Vorräte oder gründen neue Heeresteile. Dabei untersteht Ihnen auch die Marine, die vor der Ostküste herumschippert und bei Bedarf eingreift.

Zugabe

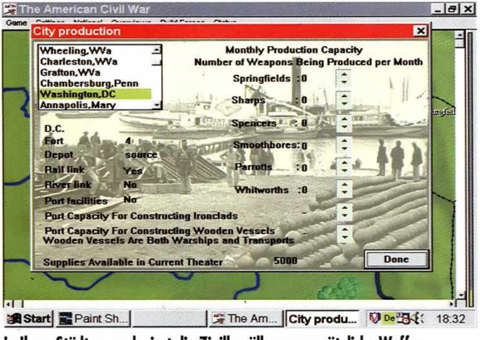
Wenn Sie im Menü die Option „Execute" anwählen, berechnet der PC alle anfallenden Aktionen und zeigt nach einer unverhältnismäßig langen Wartefrist die Anzahl der gefallenen, verletzten, übermüdeten und anderweitig geschwächten Soldaten an. Dementsprechend können Sie kurze Verschnaufpausen einlegen lassen, die Marschgeschwindigkeit anpassen, bequemere bzw. schnellere Routen wählen oder Ihre Kompanien durch neurekrutierte „Freiwillige" aufstocken. ACW wird übrigens mit der Multimedia-CD-ROM „Fateful Lightning" ausgeliefert. Das gebotene „Infotainment" rund um den amerikanischen Bürgerkrieg setzt sich zusammen aus einer Seiten-Hundertschaft an Beschreibungen Marke „Textwüste" und wird garniert mit allerlei Landkarten, Gedenktag-AVIs und ein paar WAV-Files mit musikalischen Weisen jener Zeit.

Petra Maueröder ■

Statement



Und wieder fühlt man sich wie der Jäger des verlorenen Spielspaßes - ACW bestätigt auch nach Stunden noch die Vorurteile, die sich während der ersten Minuten aufdrängen: Grafisch ausgesprochen unattraktiv, unnötig umständliche Menüsteuerung und spielerisch wenig reizvoll. Dann doch lieber das ungleich schönere „Battleground: Gettysburg" von empire.



In Ihren Städten produziert die Zivilbevölkerung zusätzliche Waffen.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	General Midi
CD 64 MB	Audio

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC oder via e-Mail

RANKING

Strategie

Grafik	15%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	28%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Interactive Magic
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

SOFT-& HARDWARE HEIDERGOTT

Massenerstraße 27
59423 Unna

Alle Artikel in dieser Anzeige sind nur ein Auszug aus dem Gesamtkatalog!! Kostenlosen Gesamtkatakog anfordern



Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.30 - 20.00 Uhr
Sa. 10.00 - 14.00 Uhr
Tel.: 02303/257383
/257384
Fax.: 02303/257139

am 7.9.96 **NEUERÖFFNUNG** am 7.9.96
LADENLOKAL in UNNA
Massenerstraße 27
59423 UNNA
gegenüber dem KINO
Tel. 02303/257138
PC-CDROM Hardware
Playstation Saturn

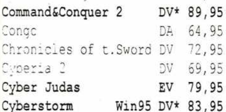


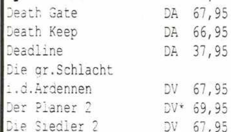


PC-CDROM

Afterlife
DA 69,95

Titel	Version	Preis
AH-64 Longbow	DV	77,95
Ancient Empires	DV	79,95
Akte Pandorra	DV*	69,95
ATF Adv.Tact.Fi.	DV*	77,95
Azraels Tears	DV	67,95
Bad Mojo	DV	76,95
Battle Race	DA	65,95
Caesar 2	DV	73,95
Civilization 2	DV	74,95
Civil War General	DV*	79,95
Comix Zone	DV	48,95
Command&ConquerSVGA	DV	79,95
Command&Conquer 1	DV	79,95
Command&Conquer-Data	DV	24,95
Command&Conquer 2	DV*	89,95
Congo	DA	64,95
Chronicles of t.Sword	DV	72,95
Cyberia 2	DV	69,95
Cyber Judas	EV	79,95
Cyberstorm Win95	DV*	83,95
Death Gate	DA	67,95
Death Keep	DA	66,95
Deadline	DA	37,95
Die gr.Schlacht i.d.Ardennen	DV	67,95
Der Planer 2	DV*	69,95
Die Siedler 2	DV	67,95





Dungeon Keeper



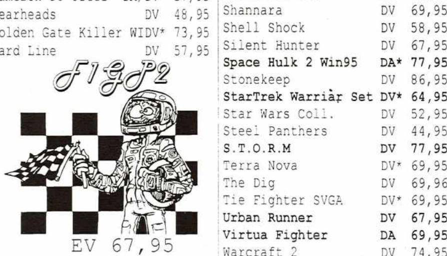
Vorbestellung empfohlen

Titel	Version	Preis
Earth Siege 2	DV	79,95
Eartw. Jim 1+2	DV	62,95
Elisabeth 1	DV	87,95



PC-CDROM

Titel	Version	Preis
Fantasy General	DV	64,95
Firefight	DA	56,95
Gabriel Knight II	DV	79,95
GameBox-50 Titel	DA/DV	37,95
Gearheads	DV	48,95
Golden Gate Killer WI	DV*	73,95
Hard Line	DV	57,95

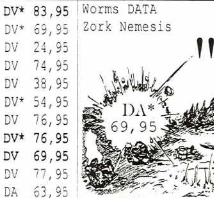


EV 67,95

Titel	Version	Preis
Hexen WIN95	DA*	66,95
Hugo 3	DV	62,95
Indy Car Racing 2	DA	69,95

***Jetzt* sind *Sie* dran!!!**
Wir suchen einen *Versandnamen*!
Der Gewinner erhält einen *Warengutschein von 700 DM.*
Einsendeschluß: 30.08.96. Rechtsweg ausgeschlossen.

Titel	Version	Preis
Lighthouse	DV*	83,95
MAD TV 2	DV*	69,95
Martini Racing	DV	24,95
Mechwarrior2/Win95	DV	74,95
Mechwarrior2-Data	DV	38,95
Mega Race 2	DV*	54,95
NBA Live 96	DV	76,95
Need for Speed-Spec.	DV*	76,95
Normality	DV	69,95
NHL Hockey 96	DV	77,95
Olympic Games	DA	63,95



DA 63,95

Titel	Version	Preis
Panzer General 2	DV	44,95
PBA Bowling	DA*	49,95
PGA European Tour	DA	77,95
PGA Tour Golf 96	DA	77,95
PGA Tour Golf Data	DA*	34,95
Quake	DA*	72,95

PC-CDROM

Titel	Version	Preis
Rebel Asssault 2	DV	79,95
Ridle of Master Lu	DV	69,95
Ripper	DV	77,95
Schleichfahrt	DV*	66,95
Shannara	DV	69,95
Shell Shock	DV	58,95
Silent Hunter	DV	67,95
Space Hulk 2 Win95	DA*	77,95
Stonekeep	DV	86,95
StarTrek Warriar Set	DV*	64,95
Star Wars Coll.	DV	52,95
Steel Panthers	DV	44,95
S.T.O.R.M	DV	77,95
Terra Nova	DV*	69,95
The Dig	DV	69,96
Tie Fighter SVGA	DV*	69,95
Urban Runner	DV	67,95
Virtua Fighter	DA	69,95
Warcraft 2	DV	74,95
Warcraft 2 DATA	DV	27,95
Warhammer D.Crusader	DV*	69,95
Wing Com.4 + Mausm.	DV	79,95
Worms DATA	DV	33,95
Zork Nemesis	DV*	82,95

"Z"
DA* 69,95
ca. MITTE AUGUST!

Konsole

Sony Playstation:

Titel	Version	Preis
Olympic Games	DA	79,95
Time Commando	DV*	79,95

Saturn:

Titel	Version	Preis
Earthworm Jim2	DV	82,95
Olympic Games	DA	79,95

Wir führen weitere Hardware und Spiele für folgende Konsolen:
Sony Playstation
Saturn
Katalog anfordern!!

PC-CDROM Preishammer

Der Patrizier DV, Hanse DV, Kings Quest7 DV, Powerhouse DV, Outpost 1.5 DV
je DM 34,95

Battle Bug DV, Battle Drome, Lode Runner 1.0 DV, Bioforge DV
je DM 27,95

Earthsiege 1 DV, Space Quest 5 DV, Betrayal at Krondor DV, Caesar 1 DV
je DM 19,95

Albion DV, Chewy ESC. f. F5 DV, Wing Commander III DV, US-Navy Fighters DV
je DM 29,95

PC-Hardware

Speicher&CPU=Tagespreise

CPU's:

CPU	Preis
Pentium 100	DM 239,95
Pentium 133	DM 439,95
Pentium 166	DM 839,95
Pentium 200	a.A.

Speicher:

Speicher	PS/2	EDO
8 MB 60ns	PS/2 104,95	EDO 112,95
16 MB 60ns	PS/2 219,95	EDO 229,95
32 MB 60ns	PS/2 439,95	EDO 449,95

Ab August Preissenkung im Bereich Speicher und CPU's !!! Telefonisch nachfragen!!!

Mainboard's:

Asus P55T2P4
HX-Chip, 256KB-PB, DM 309,95
Tip: Chaintech M-586IFM
HX-Chip, 256KB-PB, DM 279,95
Gigabyte 586HX
HX-Chip, 256KB-PB, DM 299,95

Grafikkarten:

Elsa Winner2000 AVI
S3 Vision 968, 2MB DM 419,95
Tip: Matrox Millenium
3D-Chip, 2MB-WRAM DM 449,95

CD-ROM-Laufwerke:

Laufwerk	Preis
Toshiba XM5602, 8-fach ATAPI	DM 199,95
Mitsumi FX800, 8-fach ATAPI	DM 209,95

Soundkarten:

Karte	Preis
Soundblaster 16 Value PnP	DM 159,95
Soundblaster Awe32 PnP	DM 389,95
Soundblaster 32 PnP	DM 249,95

Stand 22.07.96

ACHTUNG:
Alle Preise verstehen sich in DM.
LADENPREISE varrieren!
Für Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 15DM.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Nach Erschweinen dieser Preisliste verlieren alle älteren Preislisten die Gültigkeit. Für Kompatibilitätsprobleme wird keine Haftung übernommen!

Versandbedingungen
Bei Vorkasse nur Euroscheck(400DM)

Software:
Vorkasse 7,- DM
Nachnahme 10,50 DM
ab 250,-DM Warenwert Versandkosten frei

Hardware:
Vorkasse 10,- DM
Nachnahme bis 2KG 11,- DM
ab 2KG 14,- DM
ab 950,-DM Warenwert Versandkosten frei

diese Kosten gelten jeweils pro Paket zuzügl. Nachnahmegebühr der Post

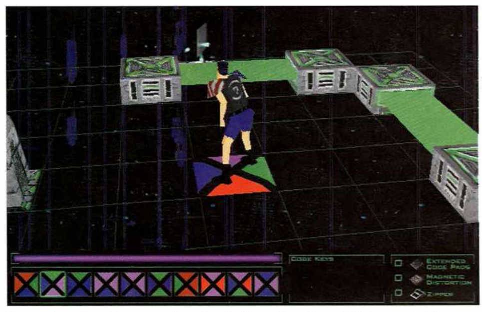
DV dt. Version
DA dt. Anleitung
EV eng. Version
* bei Drucklegung noch nicht erschienen



Tracer

Traumtänzer

Vier gewiefte Computerhacker loggen sich ins Netz ein, um geheime Informationen aus diversen Großcomputern zu stehlen. Keine neue, aber dennoch eine recht interessante Idee, aus der man eigentlich ein sehr gutes Spiel hätte machen können...



In so einer Umgebung werden also Codes geknackt und Daten gestohlen. Irgendwie stellt man sich das normalerweise etwas spektakulärer vor.

Das amerikanische Unternehmen 7th Level versucht sich schon seit geraumer Zeit einen Namen in der Branche zu machen. Doch außer „Monty Python´s Complete Waste of Time" und „Arcade America" hat sich bisher leider nicht allzuviel getan. Mit Tracer versucht man sich an einem Thema, das für Spieler geradezu prädestiniert scheint. Vier talentierte Hacker loggen sich - aus unterschiedlichen Gründen - in fremde Computer ein, um sich Informationen zu verschaffen.

Statement

Lupenreiner Blödsinn! Tracer ist nicht mehr als ein kleines Puzzlespielchen, das sich nicht besonders von populären Shareware-Titeln abheben kann. Klassiker wie Sokoban haben wenigstens einen gewissen Charme und motivieren zum Weiterspielen - Tracer reizt höchstens für ein paar Minuten. Da kann auch die gelungene Story nichts mehr retten!

Flucht vor dem Virus

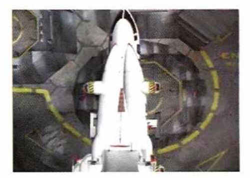
Marcus sucht nach Hinweisen auf seine verschollene Schwester. Clay tut's des Geldes wegen, Xian liebt die Gefahr und Rachel versucht, einen Kriminellen ausfindig zu machen. Der Computercode wird durch farbige Würfel repräsentiert, die nach farblichen Gesichtspunkten angeordnet werden müssen. Sobald der erste Würfel angeklickt wird, beginnt das Wettrennen mit dem Virus. Man hat ungefähr zwei Sekunden Zeit, den nächsten Würfel zu plazieren, bevor der Virus die Bemühungen wieder zunichte macht.

Und das war's auch schon. Am Anfang und am Ende gibt's noch ein Filmchen, und Tracer verfügt über einen Level-Editor. Das ist verständlich, denn eine Fortsetzung wird es mit Sicherheit nicht geben. Also warum nicht gleich die ohnehin unbrauchbare Engine mit daraufpacken?

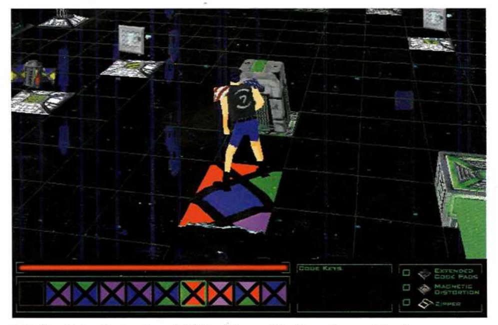
Tracer ist nichts weiter als ein Puzzlespielchen, das mit Alibigrafiken aufgepeppt wurde, in der stillen Hoffnung, daß man es mit einem ernstzunehmenden Produkt verwechselt. Der Shareware-Markt hat in dieser Hinsicht wesentlich mehr zu bieten.

Markus Krichel ■

Die vier zur Auswahl stehenden Protagonisten sehen aus wie Superhelden mit übernatürlichen Kräften.



Auch die Zwischensequenzen können bei Tracer nicht mehr viel retten. Das Spielprinzip ist zu altbacken.



Mit dem integrierten Level-Editor können Sie Ihre eigenen Puzzles entwerfen, falls Sie dazu noch Lust und Laune haben sollten.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 390 MB	General Midi
CD 50 MB	Audio

REQUIRED
486DX/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
vier Spieler im Netzwerk

RANKING

Puzzlespiel

Grafik	20%
Sound	45%
Handling	43%
Spielspaß	19%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	7th Level
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	mangelhaft



PC CD-Rom

Albion	DV 59.90
Airbus2 (Win95)	DV a.A
Arcade Amerika	DV 78.90
Bad Mojo	DV 79.90
Big Red Racing	DV 65,90
Police Quest-SWAT	DV 79.90
Schatten über Riva	**DV 39.90**
S.T.O.R.M.	DV 87.90
Schleichfahrt	DV 79.90
Sensible Golf	DV 59.90
Sens.World of Socc.	DV 69.90
Shannara	DV 76.90

Kinder

Burg Drachenstein	DV 49.90
LexiKIDS	DV 78.90
Pumuckl:Sup.Memo	DV 39.90
Pumuckl:Spielekiste	DV 39.90
Tom & Jerry	DV 59.90

Chewy Esc von F5	**DV 49.90**
Comix Zone	DV 55.90
Command & Conq.	DV 85.90
-Mission CD	DV 29.90
Crusader NO Rem.	DV 76.90
Death Gate	DV 86.90
Diablo	DV a.A

Bestelltelefon:
03762/6004
oder
03762/6005
(Anrufbeantworter)
FAX 03762/6016

Sonstiges

Ikarus Englisch	35.90
Ikarus Span.od.Italien.	35.90
Ikarus Translater Pro	39.90
ARAL Deutschland	DV 69.90
ARAL Europa	DV 69.90
Geo Route (Win)	DV 49.90

Defcon 5	DV 69.90
Die Akte M.Monr.	DV 69.90
Die Siedler2	DV 75.90
[illegible]	[illegible]
Dungeon Keeper	**DV 86.90**
Even More Incr. Ma.	DV 29.90
F1 Grand Prix	DV 99.90
Silent Hunter	**DV 69.90**
Skunny	DV 49.90
St.Thomas	DV 55.90
Syndycate Wars	DV 89.90
Terminator Future S.	DV 78.90
This means War!	DV 75.90
The Hive (Win95)	DA 69.90

Bertelsmann	
-Universallexikon'96	DV 75.90
-Tierlexikon	DV 75.90
-Lexik. Geschichte	DV 109.90
-Lexik. Wirtschaft	DV 109.90
Win 95 Pegasus	29.90
Win 95 Shareware Welt	19.90

Grand Prix Man.	**DV 65.90**
Hugo 3	DV 65.90
Manic Karts	DV 37.90
NBA Jam T.E.	DV 79.90
Normality	DV 76.90
Panzer General 2	DV 69.90
Pinball Wizz.2000	DV 67.90

Schriftl. Bestellung
an
Multisoft
Inh. U.Florenz
Haupstr.1a
08439 Lauterbach

Zubehör

C&H Flight Stick Pro	124.00
Action Replay Pro	149.00
Creative Labs Soundblaster	
SB AWE 32 PnP	379.00
SB 32 PnP	269.00
SB 16 PnP	179.00

Preise in DM.
Änderungen und Irrtümer vorbehalten!Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig !
DV =Deutsche Version
DA =Deutsche Anleitung
E =Englische Version

The Dig	DV 75.90
Vollgas	DV 67.90
Wing Comm.4	DV 99.90
Worms	DV 69.90
Zork Nemesis	DV 89.90

Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar !

Versandkosten:
Postnachnahme:
9.50 +3.00 Gebühr
Vorkasse: 6.50

Kostenlose Preisliste anfordern !

Softwareversand Christian Kriete

Telefon: 05442/991065 • Telefax: 05442/991064
Am Sportplatz 9 • 49453 Rehden

PC SPIELE • CD-ROM • PC SPIELE • CD-ROM • PC SPIELE

11th Hour	89,95 DM
3D Lemmings	89,95 DM
Abuse	69,95 DM
AH-64D Longbow	89,95 DM
Albion	89,95 DM
Arcade America	89,95 DM
ATF	79,95 DM
Bad Mojo	79,95 DM
Big Red Racing	69,95 DM
Biing!	69,95 DM
Capitalism	69,95 DM
Caesar 2	79,95 DM
Chronicles of the Sword	79,95 DM
Civilization 2	84,95 DM
CivNet	99,95 DM
Colony Wars 2492	69,95 DM
Command & Conquer	79,95 DM
- Der Ausnahmezustand	24,95 DM
Conquest of new World	89,95 DM
Cyberia 2	79,95 DM
Cybermage	84,95 DM
Der Planer 2	79,95 DM
Der Seelenturm	74,95 DM
Descent 2	89,95 DM
Die Fugger 2	79,95 DM
Die Siedler 2	74,95 DM
Earthsiege 2	79,95 DM
Earthworm Jim 2+1	69,95 DM
F1 Manager 96	69,95 DM
Fantasy General	69,95 DM
Fifa Soccer 96	79,95 DM
Formula 1 Grand Prix 2	99,95 DM
Frankenstein	89,95 DM
Grand Prix Manager	89,95 DM
Hattrick!	79,95 DM
Hugo 3	69,95 DM
Indy Car Racing 2	74,95 DM
MAG!	79,95 DM
Magic Carpet 2	79,95 DM
Manic Karts	39,95 DM
Mechwarrior 2	79,95 DM
- Ghost Bears Legacy	39,95 DM
Myst Special Edition 2	69,95 DM
NBA Live ´96	79,95 DM
Need for Speed	79,95 DM
NHL Hockey 96	79,95 DM
Panzer General 2	69,95 DM
PGA Tour Golf 96	84,95 DM
Phantasmagoria	89,95 DM
Pitfall - Mayan Adventure	89,95 DM
Pole Position	84,95 DM
Psycho Pinball	79,95 DM
ran Trainer 2	79,95 DM
Rayman	69,95 DM
Riddle of Master Lu	84,95 DM
Shannara	79,95 DM
Silent Hunter	79,95 DM
Silent Thunder	89,95 DM
Terminator-Future Shock	74,95 DM
Terra Nova	79,95 DM
TFX EF 2000	89,95 DM
The Hive	69,95 DM
This means War	84,95 DM
Thunderhawk 2	89,95 DM
Tilt!	59,95 DM
Top Gun - Fire at Will	94,95 DM
Track Attack	79,95 DM
Vollgas	89,95 DM
Warcraft 2	79,95 DM
- Expansion-CD	25,95 DM
Wing Commander 4	94,95 DM
Worms	74,95 DM
WWF Wrestlemania	89,95 DM
Z	74,95 DM
Zork: Nemesis	84,95 DM

Versandkosten: Nachnahme 10,00 DM zzgl. NN-Gebühr, Vorkasse 7,00 DM.
Preisirrtum und Preisänderungen vorbehalten. Weitere Software auf Anfrage!

Aktueller Kult Tip
Monty Python`s Quest for the Holy Grail EV
67,90 DM

Bestellannahme:

Tel.: 0241-533131
Fax: 0241-508973
Fax: 0241-563902

Software CORNER

>>>>>> Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen <<<<<<

Wir führen Software von A-Y, weil "Z" kommt erst nächstes Jahr ?!!?

Neuerscheinungen und aktuelle Preisinfos finden Sie täglich in unserer BTX-NewsInfo: **CORNER#**

MPC 2 CD-ROM 8MB

BUDGET und CUTWARE:

Aces over Europe DH	19,90
Albion DV	29,90
Armored Fist DV	32,90
Battle Isle 1 + Data 1&2 DV	19,90
Battle Isle 2 + Data DV	29,90
Bioforge Classic DV	29,90
Caesar DV	19,90
Carrier Strike Force + Dawn P. DV	36,90
Daedalous Encounter DV *	22,90
Day of the tentacle DV	29,90
Descent DV	34,90
Der Patrizier DV	32,90
Der Planer + Extra	17,90
Desert + Jungle strike DH	19,90
Die Siedler DV	32,90
DSA DV	25,90
DSA 2 DV	25,90
Dune 2 DH	29,90
Earthsiege DV *	19,90
Fade to Black DV	22,90
Freddy Pharkas DV	19,90
Goblins 1+2 DV	19,90
Goblins 3 DV	19,90
Hanse DV	32,90
History Line 1914-1918 DV	14,90
Even more Incredible Machine DV	19,90
Indiana Jones 4 DV	29,90
Inferno + TFX DV	34,90
Jagged Alliance DV	34,90
King`s Quest 6 DH	19,90
King`s Quest 7 DV	34,90
Legend of Kyrandia 3 DV	19,90
Lemmings / Dragon`s Lair DH	22,90
Little big Adventure DV	29,90
Lode Runner DV *	27,90
Magic Carpet + Hidden Worlds DV	29,90
Might & Magic 3-5 US	49,90
Outpost 1.5 DV *	34,90
Patriot DH	17,90
Police Quest 4 DDE	19,90
Popoulus II + Powermonger DH	29,90
Privateer DL DH	29,90
Sam & Max DV	29,90
Secret of Monkey Island II DV	24,90
Shanghai GM DV (Win)	27,90
Sherman M4 EV	9,90
Silent Service II EV	19,90
Simon the Sorcerer DV	29,90
Space Quest 6 DV *	34,90
Space Quest 4 DH	19,90
Steel Panthers DV	39,90
Street Fighter 2 Turbo DH	24,90
Strike Commander DL DH	29,90
System Shock Classic DV	22,90
Theme Park DV	29,90
Tornado + Desert Storm DH	17,90
Ultima 1-6 EV Jewel Case	69,90
Ultima 7 Bundle Classic DH	22,90
US Navy Fighter Classic DV	29,90
Wing Commander 3 Classic DV	32,90
Wolfpack DV	24,90
X-Wing Complete DV	34,90
Zak McCracken DV	29,90

SHOVELWARE:

Alone in the dark 1-3 DV	67,90
Game Box (50 Spiele) DV	36,90
Lucas Arts Classic Adv. DV	38,90
Lucas Arts Top Adventures DV	52,90
Lucas Arts Cl. Simulations DV	39,90
Made in Germany DV	39,90
Megapak 5 DH	84,90
Megatripack DH	34,90
Sid Meier Classics DV	89,90
Star Wars Coll. (incl. X-Wing CD) DV	59,90
20 Wargame Classics (SSI) EV	69,90
Westwood Compilation DV	79,90

TOP PRICE August96

Magix Music Maker DV	59,90

STANDARDPROGRAMM:

AH64D Longbow DV	79,90
Afterlife DH	72,90
Ascendancy DV	52,90
ATF (X-Fighters) DV	79,90
Baphomet`s Fluch DH	68,90
Battleground XXX je US (Win)	99,90
Caesar II DV	79,90
Civilization 2 DV	79,90
Command & Conquer Pt.1 DV	89,90
Command & Conquer Pt. 2 DV	89,90
C & C Der Ausnahmezustand DV	29,90
Cyberia 2 DV	68,90
Cyber Judas EV	79,90
Deadline DH	39,90
Deathkeep EV (W95)	69,90
Descent 2 EV	59,90
DSA 3 DV *	47,90
Dungeon Keeper DV *	75,90
Die Fugger 2 DV	79,90
Die Siedler 2 DV	79,90
Earthworm Jim 1&2 DH	64,90
Elisabeth I. DV	89,90
F1 Manager 1996 DV	69,90
Fantasy General DV	74,90
Fast Attack DV	67,90
Fire Fight DH (W95)	59,90
Flight Simulator 5.1 Coll. DV	109,90
Flight Unlimited DV	49,90
FS5 Schiratti Commander DH	64,90
Aircraft Collection 1-4 DH je	54,90
Gearheads DV (Win)	49,90
Gender Wars EV	69,90
Grand Prix 2 EV	79,90
Incredible Machine /Woodruff DV	67,90
Karma DV	84,90
Links Course Pelikan Hill DH *	49,90
Manic Karts DV	34,90
Martini Racing DH	24,90
Mission Cyberstorm DV	84,90
Mortimer EV (W95)	59,90
NBA Live `96 DV	79,90
Need for speed Enh. DV	79,90
NHL Hockey `96 DV	79,90
Normality DV	72,90
Offensive DH	79,90
Olympic Games DH *	67,90
Panzer General 2 DH (Win)	44,90
Police Quest - SWAT DH	74,90
Quake EV *	TBA
Quest for Glory 1-4 DH	66,90
Rätsel des Master Lu DV	74,90
Rayman DH	59,90
Return Fire DH	79,90
Sensible World of Soccer Euro DH	59,90
Shannara DV	79,90
Silent Hunter DV	69,90
Silent Thunder DV (Win)	89,90
Simon the Sorcerer 1&2 DV	89,90
Space Bucks DV	67,90
Star Trek Warrior Set DH	65,90
Strife US	99,90
Strike Base inc. Burntime DV	54,90
S.T.O.R.M. DH *	74,90
The Dig DV	72,90
Time Gate - Knight`s Chase DV	49,90
Toshinden DH	69,90
Trivial Pursuit DV	74,90
Urban Runner DV	64,90
V for Victory 1-4 US	69,90
Virtua Fighter DH (W95)	74,90
Warcraft II DV	79,90
Warcraft II Beyond ... Portal DV	29,90
Warhammer Dark Crusade DH *	64,90
Warhammer Schatten..DV (W95)	64,90
Wing Commander 4 DV	79,90
Witchhaven II US	59,90
World Rallye Fever DH	67,90
Worms DV	59,90
Worms Reinforcement Pack DV	34,90
Zork Nemesis EV	79,90

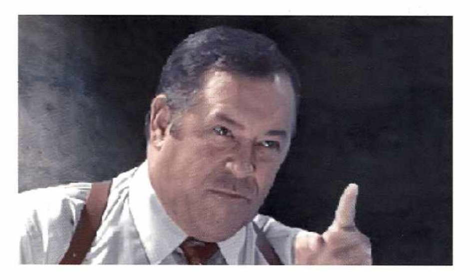
SPIELELÖSUNGEN

Wir führen alle Lösungen aktueller und älterer Spiele der Firmen Hintshop und CPS — ab 14,90

HARDWARE

Toshiba 5522B 8xSpeed	219,00
AMD K5-75	159,00
Cyrix und Intel CPU`s auf Anfrage	
Western Digital Harddisks zu Tagespreisen	
ASUS Motherboards ab	299,00
SB16 Value Plug and Play	166,00
YAMAHA SW-60 XG	329,00
YAMAHA DB50-XG Wavetable	199,00
YAMAHA YST-M15 Speaker	129,00
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer	199,00
ALFA TWIN Joystickautoswitch	34,90
Gravis Eliminator Gamecard	44,90
Gravis GRIP Team Sports	169,00
Joypad Gravis	39,90
Joystick Gravis Analog Pro	44,90
Joystick Gravis THUNDERBIRD	89,90
Suncvom F-15 E Talon Flightstick	149,90
Thrustmaster Kontrollsysteme	ab 109,00
Thrustmaster Rudder Control	199,00
Thrustmaster T2 (mit Pedalen)	259,00

* = Produkt angekündigt jedoch NOCH NICHT ERSCHIENEN !! Alle Preise in Deutscher Mark. DV=Dt. Version. DH=Dt. Handbuch. EV=Englische Version US=Import aus USA TBA=Preis wird bei Erscheinen festgelegt. Es gelten unsere AGB. Versand per Postnachnahme zzgl. 11.- (Porto/Verpackung u. NN) + 3.- Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. 7,50.- per Euroscheck oder Überweisung auf Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab 200.- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug werden pauschal 30.- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck oder Postbaranweisung + 28.- Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. -rung vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Wir beraten Sie gerne bei Auf-, Umrüstung oder Neukauf Ihres Rechners.







Die Akte Pandora

Murphy ermitt

Privatdetektiv Tex Murphy ermittelt wieder. Diesmal verschlägt es den spätestens seit Under a Killing Moon bekannten Schnüffler in das apokalyptische San Francisco des Jahres 2043.

Tex Murphy begann seine Karriere für Access Software vor sieben Jahren in dem Überraschungshit Mean Streets. Danach folgte Martian Memorandum und schließlich Under a Killing Moon, für viele der erste ernstzunehmende interaktive Film. In Die Akte Pandora ermittelt der hartgesottene Schnüffler die seltsamen Vorkommnisse im Zusammenhang mit dem angeblichen Absturz eines UFOs in Roswell, New Mexico. Zum Glück bleibt uns in der Phantasie-Umgebung dieses Abenteuerspiels - im Gegensatz zur realen Welt - die Obduktion eines Roswell-Aliens erspart.

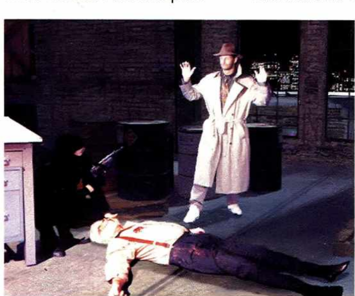
Schon mal von Pandora gehört? Die hatte mal eine Büchse, die unbedingt verschlossen bleiben sollte, aber natürlich doch geöffnet wurde. Und so entkamen die zahlreiche Plagen der Menschheit in die Welt: Pest, Krieg, Beavis und Butthead, Windows 95 und Englands Nationalmannschaft. In Die Akte Pandora dreht sich alles um einen „außerirdischen Gegenstand", der ähnlich furchterregende Eigenschaften hat.
Das Spiel beginnt im apokalyptischen San Francisco des Jahres 2043. Der Dritte Weltkrieg, der nur ein paar Stunden dauerte und eine Generation zurückliegt, verwandelte die Stadt und alles, was sonst noch von der Welt übrig ist, in eine radioaktiv verseuchte Ruine. Außerdem müssen seitdem bei Volkszählungen Mutanten miteinbezogen werden. Tex Murphy ist ein Privatdetektiv der alten Schule, eine nicht ganz ernstzunehmende Mischung aus Sam Spade, Philip Marlowe und George Jetson. Geschieden, fast 40 und unter permanentem Geldmangel leidend, ist er für jeden neuen Fall dankbar. Tex lebt im Mutantenviertel in einer schmierigen Absteige, die ironischerweise den Namen Hotel Ritz trägt.

Wo ist Malloy?

Gordon Fitzpatrick, Wissenschaftler im Ruhestand, ist auf der Suche nach seinem Freund und Kollegen Thomas Malloy. Für 500 Dollar pro Tag plus Spesen übernimmt Murphy den Fall und macht sich auf die Suche nach dem verschollenen Freund. Auf seinem Weg durch die dunklen Straßen von San Francisco, durch Nachtclubs, Lagerhallen und Bars trifft er auf die Sängerin Emily, die von einem Unbekannten bedroht wird. Später findet er heraus, daß Emily mit Malloy verheiratet ist und beide Fälle eine gemeinsame Verbindung haben. Nach unzähligen Konversationen, Puzzles und mehreren Gesetzesverstößen gelingt es ihm



Auch durch Tunnelsysteme muß sich Tex Murphy auf der Suche nach dem verschwundenen Malloy kämpfen.



Chris Jones bietet in der Rolle des Privatdetektivs Tex Murphy diesmal eine überzeugendere Leistung.



Tex Murphy lädt eine „Bekannte" zu einem Drink in seiner romantischen Lieblingskneipe ein.



Die Grafik besticht durch Liebe zum Detail und schöne Farbgebung.









schließlich, Malloy aufzuspüren, der eine unglaubliche Story zu erzählen hat. Vor 100 Jahren stürzte ein Raumschiff in der Wüste von New Mexico, in der Nähe der Militärbasis Roswell, ab. Die amerikanische Regierung unterdrückte die aufkommende Panik mit der Meldung, daß es sich lediglich um einen „explodierten Wetterballon" handelte. Doch Malloy weiß, was sich damals wirklich zugetragen hat. Es handelte sich in der Tat um ein außerirdisches Raumschiff, randvoll mit neuen Technologien, die natürlich sofort vom Militär in neue Superwaffen integriert und zur totalen Vernichtung des Nahen Ostens eingesetzt wurden. Außerdem seien vier tote Piloten gefunden worden, deren Leichen in der geheimen Untergrundbasis in Roswell aufbewahrt werden. Diese Aliens hinterließen insgesamt sieben Energiezellen, die zusammengesetzt eine Art „Memo Recorder" formen. Die darauf enthaltene Nachricht enthält alle Einzelheiten bezüglich der außerirdischen Technologien. Logischerweise ist die Regierung hinter diesen Aufzeichnungen her.

Actor and Designer

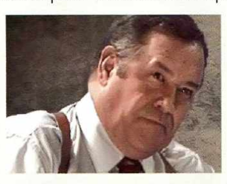
Chris Jones' Stärken liegen zwar nach wie vor eher im Designbereich als in der Schauspielerei, jedoch muß man ihm zugestehen, daß er sich, verglichen mit seinen ersten Gehversuchen in Under a Killing Moon, sehr verbessert hat. Dennoch verblaßt er gegenüber den Film- und Bühnenveteranen Barry Corbin (als Chefagent der NSA) und Kevin McCarthy (Klient Gordon Fitzpatrick). Ich kann nur hoffen, daß dieses Beispiel keine Schule macht, da man sich weiß Gott Besseres vorstellen kann, als Chris Roberts als Commander Blairs Sohn in Wing Commander 5 oder Sid Meier als König Hammurabi in Civilization 3.

Keine Panik!

Das Interface läßt keine Wünsche offen, ist übersichtlich und erlaubt die üblichen Objektmanipulationen. Großes Lob auch für die Qualität des Videos, das selbst bei interaktiven Szenen ca. 75% der Bildschirmfläche einnimmt und auf dem Testcomputer (Pentium 90, 2 MB Grafikkarte) ruckelfrei lief. Ladezeiten für neue Szenen halten sich größtenteils im akzeptablen Bereich (ca. fünf Sekunden). Die Maussteuerung ist intuitiv, wenn auch etwas gewöhnungsbedürftig, und für das Durchforsten der „dreidimensionalen" (einige Objekte sind 2D-Bitmaps, die in

Staraufgebot

Für Die Akte Pandora hat Access Software ein renommiertes Ensemble zusammengestellt. Folgende Schauspieler verschaffen dem Spiel ein ganz besondere Atmosphäre.



Barry Corbin wurde bekannt durch seine Auftritte in War Games, Ghost Dad und MASH. In Die Akte Pandora spielt er den rücksichtslosen Agenten Jackson Cross.



Tanya Roberts hatte Kurzauftritte im James Bond-Streifen „Im Angesicht des Todes" und in „Sheena". Sie spielt die Rolle der unnahbaren, berechnenden Regan Madsen.



Kevin McCarthy ist ein echter Profi. Großen Erfolg erzielte er mit „Invasion der Körperfresser". Als Gordon Fitzpatrick ist er der Klient von Privatdetektiv Tex Murphy.



Diese Bilder kennen Sie bestimmt schon aus dem Fernsehen; der „Incident at Roswell" spielt auch bei „Die Akte Pandora" eine große Rolle.

Die Videosequenzen überzeugen durch gute Qualität (oben); mit faszinierenden Spezialeffekten wird nicht gespart (links).

eine 3D-Umgebung gekleistert wurden) Spielumgebung durchaus geeignet. Alle von Murphy bereits besuchten Orte erscheinen auf einer Karte und können durch Anklicken sofort wieder aufgesucht werden. Alle Räume, die sich auf der aktiven CD-ROM (insgesamt sind es sechs CDs) befinden, leuchten im geschmackvollen Rot und helfen, den nervigen Wechsel zu reduzieren. Sehr lobenswert, daß man nicht versucht hat, das Spiel in die Länge zu ziehen, indem man den Spieler wie einen Irren durch die Gegend hetzt. Wäre auch unnötig, denn in Die Akte Pandora gibt es auch so mehr als genug zu tun. Und wer mal steckenbleibt, holt sich ganz einfach Tips bei dem eingebauten Ratgeber. Puristen, die solche Praktiken als unethisch empfinden, können einfach den „Game Players-Modus" wählen, in dem keine Hints gegeben werden.

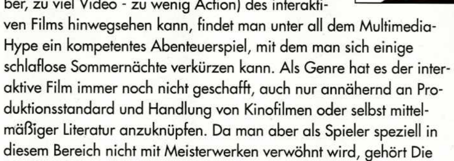
Mit den Rätseln hätte man sich allerdings etwas mehr Mühe geben können. Die Lösungen sind in den meisten Fällen zu offensichtlich und bestehen aus „Jagdie-Pixel-Sequenzen": Schubladen öffnen, Schlüssel finden und Türen öffnen. Insofern wirkt das Spiel wie ein Abenteuer aus den Achtzigern im Gewand der Neunziger.

Same old story

Access hat nichts getan, um die technische Meßlatte für interaktive Spiele ein wenig höherzuschrauben. Die typischen Limitationen dieses Genres werden auch hier wieder unmißverständlich klar. Die Handlung wird hauptsächlich durch Text und Konversationen vorangetrieben, und man muß ellenlange Frage- und Antwortspielchen betreiben, bevor man sich mal wieder die Beine vertreten darf. Trotzdem gehört Die Akte Pandora zu den besseren Vertretern dieses Genres. Denn trotz der genannten Schwächen ist die Story spannend genug, um den Spieler bei Laune und den Motivationsfaktor hoch zu halten. Wie in diesen Fällen üblich, kriegt man sich in der PR-Abteilung von Access gar nicht mehr ein, wenn es zum Punkt Wiederspielbarkeit kommt. Da ist von drei Spielpfaden, sieben verschiedenen Enden und zwei Spielmodi die Rede. Und - ebenfalls wie üblich - stellt sich dieses Statement als Übertreibung heraus. Im Game Players-Modus gibt es in der Tat einige zusätzliche Räume und ein paar Extra-Puzzles, die im einfacheren Entertainment-Modus nicht vorkommen. Es stimmt, daß man die Atmosphäre und den Ton des Spiels durch Auswahl von kernigen, launischen oder sympathischen Antworten steuern und damit eine von sieben verschiedenen Endsequenzen aktivieren kann. Ob es sich aber wirklich lohnt, das komplette Spiel nochmals durchzuspielen, um mit einem neuen Videoclip belohnt zu werden, sei jedem selber überlassen.

Markus Krichel ■

Statement



In Die Akte Pandora finden wir Tex Murphy, den Bogart-Verschnitt aus Under a Killing Moon, auf der Suche nach den Forschungsergebnissen eines ermordeten Wissenschaftlers. Wenn man über die typischen Limitationen (zu viel Text, ständiges Gelaber, zu viel Video - zu wenig Action) des interaktiven Films hinwegsehen kann, findet man unter all dem Multimedia-Hype ein kompetentes Abenteuerspiel, mit dem man sich einige schlaflose Sommernächte verkürzen kann. Als Genre hat es der interaktive Film immer noch nicht geschafft, auch nur annähernd an Produktionsstandard und Handlung von Kinofilmen oder selbst mittelmäßiger Literatur anzuknüpfen. Da man aber als Spieler speziell in diesem Bereich nicht mit Meisterwerken verwöhnt wird, gehört Die Akte Pandora zu den besseren Vertretern seiner Art.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD4,080 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interaktiver Film

Grafik	77%
Sound	85%
Handling	83%
Spielspaß	**77%**

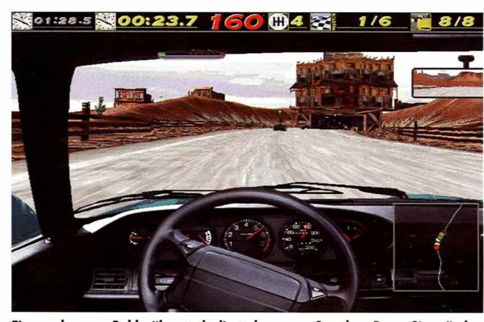
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Access Software
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut



The Need for Speed Special Edition

Mehrwert am Steuer

Nicht einmal ein Jahr ist Electronic Arts' Need for Speed alt, und schon findet sich eine rundum erneuerte Version in den Händlerregalen. Allerdings unter dem Titel „Special Edition", da die Änderungen eine höhere Versionsnummer nicht rechtfertigen.



Eine verlassene Goldgräberstadt dient der neuen Strecke „Burnt Siena" als Vorlage. Sogar durch die unbeleuchtete Mine wird die Strecke geführt.

Als im November letzten Jahres The Need for Speed auf den Testrechnern landete, schien es mit seiner atemberaubenden Grafik und den anspruchsvollen Strecken für längere Zeit der Spitzenreiter des Genres zu bleiben. Doch nur wenige Monate später konnte Virgins Bleifuß zeigen, daß auch ohne exorbitante Hardwareanforderungen ein ebenso schönes Rennspiel machbar ist, gerade die VGA-Darstellung von Bleifuß war weit überlegen. Am Programmiererehrgeiz gepackt, setzten sich die Macher von TNFS an ihre Rechner und optimierten die Grafik-Engine, so weit es eben ging, ließen zwei neue Strecken entwerfen und implementierten einen Netzwerkmodus.

Statement



Es ist mehr als beachtlich, wie die Grafikdarstellung beschleunigt wurde. Auch die zwei neuen und sehenswerten Rennstrecken sind mehr als nur nettes Beiwerk. The Need for Speed bleibt damit ein anspruchsvolles Rennspiel mit ausnehmend guter Grafik - dennoch reicht das neu Hinzugekommene nicht aus, um Besitzern von The Need for Speed oder Bleifuß zum Nachrüsten zu raten.

Bonus im Bonus

Der Mehrwert für den Spieler ist durchaus beachtlich: War es bisher auch auf einem Pentium 90 nicht möglich, alle Grafikdetails im SVGA-Vollbild vernünftig darzustellen, ist die Grafik nun nahezu fotorealistisch und absolut flüssig. Von der Prozessorentlastung profitiert auch die Steuerung, die nun schneller und direkter reagiert.

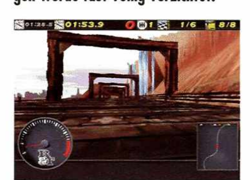
Akustisch hat sich nichts verändert, auch die vier Spielmodi sind gleich geblieben: Einzelrennen, Zeitfahren, Wettkampf und Testdrive (ein Rennen gegen einen Computergegner mit Durchgangsverkehr und Radarfallen). Wieder dabei sind auch der Bonustrack Lost Vegas und der Bonusbolide Warrior.

Die ebenfalls vorhandene Windows 95-Version kann dank DirectX mit fast ebenbürtigen Grafikleistungen aufwarten, interessanter ist hier aber der Netzwerkmodus: bis zu acht Spieler können miteinander konkurrieren.

Harald Wagner ■



Auch hübsche Vorstadtgegenden macht man in seinem Rennwagen unsicher. Auf Kurven und Kreuzungen wurde fast völlig verzichtet.



Landschaftliche Details wie Holzbrücken, Schluchten, Flughäfen, Heißluftballons etc. findet man zuhauf.



Transtropolis heißt die neue Stadtstrecke. Die ausnehmend schnelle und kurvenreiche Piste ist von düsteren Industriegebieten geprägt.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	General Midi
CD 520 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
acht Spieler unter Windows 95-IPX

RANKING

Rennspiel

Grafik	90%
Sound	84%
Handling	80%
Spielspaß	88%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Selten wurde ein Spiel so oft verschoben wie Formula 1 Grand Prix 2. Einige vermuteten bereits, daß sich Geoff Crammond zwischenzeitlich nach Südamerika abgesetzt hat. Diese Gerüchte lösten sich aber am 18.7.1996 urplötzlich in Luft auf: nur zwei Tage nach dem Grand Prix in Silverstone stand das heiß ersehnte Spiel in den Läden.

Formula 1 Grand Prix 2

Spätzünder

Die häufigen Terminverschiebungen haben sich aber - vor allem für den Kunden - bezahlt gemacht. Wer Formula 1 Grand Prix 2 kauft, bekommt ein absolut bugfreies Produkt: bei unseren ausgiebigen Tests konnten wir weder Systemabstürze noch Grafikfehler entdecken; und das ist heutzutage fast schon eine Seltenheit. Doch damit nicht genug, auch in puncto Geschwindigkeit hat Mr. Crammond noch einmal kräftig an der Schraube gedreht. Die Systemanforderungen sind nun deutlich geringer und näher an der Realität: auf einem Pentium 90 mit 16 MB RAM kann man nun über hochauflösende Pisten dübeln, sofern man auf einen texturierten Himmel und originalgetreue Rückspiegeldarstellung verzichten kann. Diese beiden Faktoren fordern seltsamerweise am meisten Rechenleistung.
Ein wenig frech ist allerdings die auf der Packung empfohlene Mindestkonfiguration. Auf einem 486DX4/100 mit 8 MB RAM läßt sich F1GP2 allerhöchstens in VGA ohne jegliche Details spielen - und das hemmt den Spielspaß schon sehr.

Kein Netzwerk-Modus

Die Gerüchte um einen integrierten Netzwerk-Modus lassen sich leider nicht bestätigen. Lediglich per Modem (selbst bei einer Verbindung 28.800 Baud unspielbar) bzw. Nullmodem (erträgliche Resultate) kann man zu zweit seine Runden drehen. Aber was nicht ist, kann ja noch werden: vielleicht kommt MicroProse den Forderungen nach einem Netzwerk-Patch nach...
Die Daten für Piloten und Teams beziehen sich auf die Saison 1994. Das ist zwar auf dem ersten Blick sehr ärgerlich, doch besteht immer noch die Möglichkeit, mit dem eingebauten Editor die aktuellen Daten „nachzutragen".

Fazit

Formula 1 Grand Prix 2 macht in der fertigen Version einen äußerst ausgereiften Eindruck. Leider kommt aber nur auf teuren Rechnersystem richtig Freude auf. Wer über einen älteren 486er verfügt, wird im Vergleich zum ersten Teil kaum Unterschiede feststellen können.

Oliver Menne ■



Bei einem starken Rechner kann man fast den Fahrtwind spüren.



Bei Karambolagen fliegen Spoiler durch die Luft, die Reifen quietschen und Rauchschwaden steigen auf: bei F1GP2 kommt echtes Rennfieber auf.

Der Vergleich

Formula 1 Grand Prix 2 kann durch zahlreiche Optionen dem eigenen Rechner angepaßt werden. Die folgenden Bilder sollen verdeutlichen, wie gravierend die Unterschiede zum Teil sein können.



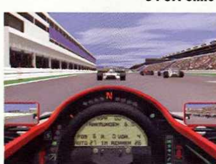
VGA ohne jegliche Details.



VGA mit allen Details



SVGA ohne jegliche Details



SVGA mit allen Details

Call, Plug & Play!

Bestellannahme Tel 08807 310
Mo-Sa 10-20h Fax 08807 8953

compustore

Drucker

Stylus 820 mono	**348,-**
HP DeskJet 600 mono	398,-
Epson Stylus Color IIS	**448,-**
Epson Stylus Color II	648,-
HP DeskJet 660 color	**598,-**
HP DeskJet 850C color	898,-
HP LaserJet 5L mono	**998,-**
HP LaserJet 5 mono	**2.498,-**

Scanner

Plustek mono Einzug	**248.-**
Plustek Spectra 1200 Color Einzug	**398.-**
Mustek Paragon 600 Color Flachbett	548.-
Mustek 600SP Color Flachbett	648.-
Mustek Paragon 1200Color Flachbett	748.-
Relisys Scorpio One Pass 1200dpi	848.-

Farbmonitore

	14“	**448.-**
Yakumo DPS5064	**15“**	598.-
Yakumo Trinitron	**15“**	648.-
	17“	**748.-**
Yakumo DPS1765	**17“**	1.098.-
Yakumo Trinitron	**17“**	1.298.-
Yakumo	**20“**	**2.198.-**

Weitere Monitore auf Anfrage!

PCs + Upgrades

	Tower SCSI	P&P SCSI	Tower IDE	P&P IDE	Up-grade
Prozessor + CPU-Cooler	x	x	x	x	x
Mainboard 256kB Cache PCI IDE	x	x	x	x	x
SCSI-CD-ROM + SCSI-Festplatte	x	x			*So wird*
RAM - Speicher	x	x	x	x	*in ½*
1 MB PCI-Grafik	x	x	x	x	*Stunde*
6-fach-CD-ROM + 1GB Festplatte	x	x	x	x	*aus einem*
16 bit - Sound	x	x	x	x	*„Alten“*
WIN-Tastatur + Maus		x		x	*ein*
Lautsprecher + **15“-Color-Monitor**		x		x	*„Neuer“!*
Pentium 100 8 MB RAM	1.998,-	2.598,-	1.398,-	1.998,-	498,-
Pentium 133 8 MB RAM	2.198,-	2.798,-	1.598,-	2.198,-	698,-
Pentium 166 8 MB RAM	**2.598.-**	3.198,-	**1.998.-**	2.598,-	**1.098.-**
Pentium 200 8 MB RAM	**2.998.-**	3.598,-	**2.398.-**	2.998,-	**1.498.-**
Cyrix 6x86 120+ 8 MB RAM	**1.998.-**	2.598,-	**1.398.-**	1.998,-	**498.-**
Cyrix 6x86 150+ 8 MB RAM	**2.198.-**	2.798,-	**1.598.-**	2.198,-	**698.-**
Pentium Pro 150 16 MB RAM	3.898,-	4.498,-	3.298,-	3.898,-	2.398,-
Pentium Pro 200 16 MB RAM	4.298,-	4.898,-	3.698,-	4.298,-	2.798,-

Software, Modems, Video und individuelle Konfiguration nach Ihrer Wahl auf Anfrage!
Alle PC-Systeme werden im Testlauf geprüft und „Plug & Play“ geliefert.

Die Preise für PCs, Komponenten und Peripherie hängen von zahlreichen Faktoren ab - vieles kostet heute weniger, manches mehr als gestern.

Erfragen Sie unsere aktuellen Tagespreise!

Alle Angebote gelten nur solange Vorrat reicht
zzgl. Versand + NN
Für alle Bestellungen gelten ausschliesslich unsere AGB

Lautsprecher

25W	**38.-**
80W	68.-
150W	98.-

Headphone+Mikrofon

	19.-
Monitor-Mikrofon	9.-
Desktop-Mikrofon	14.-
Leichtkopfhörer	14.-
Infrarotkopfhörer	**118.-**

Tastaturen

WIN 95	**29.-**
Cherry WIN 95	48.-

Mäuse

3 Tasten	**14.-**
Logitech	24.-

Joysticks

	19.-
Quickspot Raider 5	29.-
Thunderpad Logitech	38.-
Wingman Logitech	68.-
Wingman Extreme Logitech	98.-

Preisliste mit weiterer Hardware, Netzwerk, Plotter, Tinte, Toner, Office- und CAD-Software auf Anfrage!

Gehäuse

Desktop	**98,-**
Minitower	118,-
Miditower	138,-
Bigtower	158,-

Prozessoren

486DX4 100	78,-
5x86 100	88,-
5x86 133	98,-
Pentium 100	**248,-**
Pentium 133	**448,-**
Pentium 166	**898,-**
Pentium 200	**1.198,-**
Cyrix 6x86 120+	**248,-**
Cyrix 6x86 133+	**348,-**
Cyrix 6x86 150+	**398,-**
Cyrix 6x86 166+	**598,-**
Pentium Pro 150	1.098,-
Pentium Pro 200	1.498,-

Mainboards 256kB Cache PCI

486 / 5x86	**198,-**
Pentium / 586 / 6x86	**198,-**
Intel Advance ATX 75-200MHz	298,-
Asus P55TP4N	348,-
Asus P55T2P4	398,-
Pentium Pro Asus	**1.198,-**
Intel Aurora ATX 150-200MHz	698,-

Grafikkarten

PCI 1MB	**78,-**
PCI 2MB	128,-
VTECH S3VIRAGE 64 EDO PCI 2MB	198,-
Diamond Stelth EDO 3D PCI 2MB	**278,-**
Diamond Stelth VRAM 3D PCI 2MB	**448,-**
Elsa Winner / Miro PCI 2MB	448,-
Elsa Winner / Miro PCI 4MB	**598,-**
Matrox PCI 4MB	748,-
Matrox Millenium 2MB	**548,-**

Videokarten

MPEG	**248,-**
miro MEDIA view + TV-Tuner + V-text	**898,-**

Soundkarten

PnP 16Bit	**78,-**
PnP Soundblaster 16Bit	158,-
PnP Soundblaster 32Bit	278,-
AWE PnP Soundblaster 32Bit	298,-

Modems

14.400 intern	**78,-**
14.400 extern	98,-
28.800 intern	**228,-**
28.800 extern	248,-
ISDN 16Bit semiaktiv + mini-a/b	**298,-**

SIMM 30pin

1 MB RAM	38,-
4 MB RAM	98,-

PS/2 72pin

4 MB RAM	**68,-**
8 MB RAM	**98,-**
16 MB RAM	**248,-**
8 MB EDO-RAM	**128,-**
16 MB EDO-RAM	**278,-**
32 MB EDO-RAM	**598,-**

Controller

Asus Fast SCSI-2	148,-
Adaptec 2940 PCI SCSI-2	298,-
Kit Adaptec 2940 PCI SCSI-2	398,-

FD 3,5" 1,44MB	**48,-**

CD-Recorder

intern 2x/4x	**1.098,-**
SCSI Yamaha intern 4x/4x	1.898,-

CD-ROM

10-fach IDE	**298,-**
8-fach IDE	**198,-**
6-fach IDE	**148,-**
6-fach SCSI	**348,-**
4-fach SCSI	**248,-**

Festplatten

1,0 GB IDE	**298,-**
1.2 GB IDE	**348,-**
1.6 GB IDE	**448,-**
2.0 GB IDE	**498,-**
2.5 GB IDE	**548,-**
1.0 GB SCSI	**448,-**
2.0 GB SCSI	**798,-**
4.0 GB SCSI	**1.498,-**

Service + Bestellung: 08807 310

Mo-Sa 10-20h
Fax 08807 8953





Selbst mit einem schwach besetzten „Ruderboot" konnte man bislang eine schwerbewaffnete Piratenflotte in die Knie zwingen.



Wer in dieser scheinbar schlecht besuchten Kneipe einen Kapitän anheuern will, sollte mal den Unsichtbaren neben der Tür oben links anklicken.

Elisabeth I. - Nachbesprechung

Beta-Queen

Mit Elisabeth I. wollte Ascon das Genre Wirtschaftssimulation neu definieren. Leider trüben einige ärgerliche Bugs den ansonsten recht positiven Gesamteindruck...

Releasetermine werden selten eingehalten, und schon gar nicht bei potentiellen „Kult-Spielen". Daß dies auch seine guten Seiten haben kann, zeigen Firmen wie Bullfrog oder Origin. Dort schert man sich einen Dreck um das Gezeter von Usern und Presse und veröffentlicht seine Spiele erst, wenn sie wirklich den „letzten Schliff" haben. Und solcher Perfektionismus macht sich tatsächlich bezahlt - kaum ein Spiel der beiden genannten Nobelschmieden geht jemals den Bach runter, fast immer entwickeln sie sich statt dessen zu regelrechten Dauerbrennern.
Wie fatal es auf der anderen Seite sein kann, ein Spiel zu früh auf den Markt zu werfen, zeigt die ehrgeizige Wirtschaftssimulation Elisabeth I. von Ascon. Schon in meinem Review in der letzten PC Games wies ich dezent auf diverse Bugs in der Vorabversion des Programms hin, und nach dem offiziellen Release erreichten uns Zuschriften von Lesern, die zeigten, daß man es bei Ascon offensichtlich nicht schaffte, diese vor dem Veröffentlichungstermin noch zu entfernen. So kann man nach wie vor als Pirat mit einem schlecht ausgestatteten Schiff eine hochgerüstete Flotte besiegen, Grafiken von Spielcharakteren fehlen oder Personen lassen einen bei einem vereinbarten Treffen im Stich.
Ascons Geschäftsführer Holger Flöttmann konstatierte zu diesem Sachverhalt, daß eine Reihe der Bugs bereits bekannt und inzwischen behoben wäre. Zudem würden die Fehler den Spielverlauf nicht grundlegend beeinflussen.
Nun, das ist wenig Trost für die Kunden, die für ihr Geld eigentlich ein fertiges Produkt erwarten. Immerhin scheint man bei Ascon inzwischen an einem Patch zu arbeiten, der über die firmeneigene E-Mail-Adresse (siehe Kasten) bezogen werden kann und in Kürze auch über die Cover-CD-ROMs diverser Spielemagazine verbreitet werden soll.

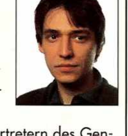
Herbert Aichinger ■


Schauspielerisch gut, technisch Mittelmaß: die eingestreuten Filmsequenzen im Interlaced-Modus.

Erste Hilfe

- Wer sich **schriftlich** bzw. per **Fax** an **Ascon** wenden will, kann dies unter folgender Adresse tun:
  Ascon Publishing
  Dieselstraße 66
  33334 Gütersloh
  Fax: 05241/966610
- Das Team der **Ascon-Hotline** ist mit dem Spiel Elisabeth I. vertraut und beantwortet gerne Ihre Fragen unter der Telefonnummer:
  05241/966933
  (Mo - Fr 14.00 - 17.00 Uhr).
- Im **Internet** kann man unter der Adresse
  ascongmbh@aol.com
  ein Patch ordern.
- Laut **Ascon** wird angestrebt, einen **Bugfix** auf den Cover-CD-ROMs der einschlägigen Spielemagazine zu **veröffentlichen.**

Statement



Meine Wertung (79%) vergab ich in dem Glauben, die genannten Bugs würden für die Endversion noch ausgemerzt - und mußte mir von Lesern prompt vorwerfen lassen, das Spiel zu gut beurteilt zu haben. So ärgerlich die kleinen Programmfehler auch sein mögen - ich bin nach wie vor der Meinung, daß Elisabeth I. im Vergleich mit anderen Vertretern des Genres ausnehmend gut abschneidet und in vielen Bereichen einfach eine Spur mehr zu bieten hat. Deshalb wäre es unfair, über das Programm nun gleich den Stab zu brechen - zumal die Bugs den Spielverlauf tatsächlich nicht wesentlich beeinträchtigen und Abhilfe in Form eines Patches in Kürze verfügbar sein wird.

069-332353

Mo-Fr. 09.30-19.00 Uhr

FAX 069-30851087 T-Online *soco#

Software Company
your way to play

Titel	Version	Preis	Titel	Version	Preis
11th Hour	DA	84,90	Master of Magic	DV	34,90
3d Lemmings	DA	69,90	Mechwarrior 2 inkl. Data	DV	74,90
3d Pinball	DV	69,90	Mechwarrior 2 Data	DV	39,90
Aces Of The Deep	DA	69,90	Mission Critical	DA	74,90
Afterlife	DA	69,90	Monopoly	DV	54,90
Airbus 2*	DV	79,90	Myst - Edition	DV	69,90
Angel Devoid	DV	89,90	NBA Live 96	DV	79,90
Anvil Of Dawn*	DV	74,90	Need For Speed	DV	79,90
Apache Longbow	DA	49,90	NHL Hockey 96	DV	79,90
Assault Rigs	DV	89,90	NFL Quaterbeck 96	DA	79,90
ATF - Adv: Technical Fig:	DV	84,90	Outpost 2*	DV	89,90
Bad Day On The Midway	EV	74,90	Pax Imperia*	DV	89,90
Bad Mojo	DV	79,90	PGA European Tour	DA	79,90
Baldies	DV	69,90	Phantasmagoria	DV	84,90
Baphomets Fluch*	DV	74,90	Pinball 95	DV	64,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV	59,90	Pole Position	DV	79,90
Battle Isle 3	DV	79,90	Pool Champion	EV	74,90
Bernhard Langer Golf	DV	69,90	Powerplay Hockey*	DA	59,90
Bleifuss	DV	54,90	Pro Pinball - The Web	DV	49,90
Bleifuß 2*	DV	54,90	Puppen, Perlen, Pistolen	DV	79,90
Braindead 13	DV	69,90	Quest For Fame	DA	89,90
Caesar 2	DV	74,90	Quest for Glory Coll.*	DA	69,90
Carrier Strike Force	DV	79,90	Ran Soccer	DV	69,90
Chronicle Of The Sword	DV	74,90	Ran Trainer 2	DV	69,90
Chronomaster	DA	69,90	Raymann	DA	74,90
Civnet	DV	59,90	Rebel Assault 2	DV	79,90
Clearing House	DV	69,90	Return Fire	DV	74,90
Comix Zone	DV	49,90	Revolution X	EV	89,90

Dungeons der anderen Art:





Dungeon Keeper* DV 74,90

Diablo* DV 79,90

Dungeon Keeper mit Diablo

NUR 149,90!!!



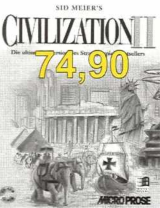
Und ab September heißt es:



Anvisieren und Abfeuern!

Alarmstufe Rot

DV 89,90*





TOP'S

Titel	Preis	Titel	Preis
AH64D Longbow	79,90	Need for Speed Edt.*	79,90
Akte Pandora*	69,90	Olympic Games	69,90
Baphomets Fluch*	69,90	Quake*	69,90
C & C Inkl. Data	99,90	Rätsel d. Master Lu	69,90
Cyberstorm	79,90	Schwarze Auge 3*	39,90
Daggerfall*	79,90	Shannara	69,90
Die Fugger 2	74,90	Siedler 2	69,90
Elisabeth I.	79,90	Virtua Fighter	69,90
Euro 96-DV*	74,90	Warcraft 2 Inkl. Data	94,90
Master of Orion 2*	79,90	Zork Nemesis-DV*	79,90





Titel	Version	Preis	Titel	Version	Preis
Command & Conquer	DV	79,90	Ripper	EV	74,90
Com. & Conq. Data	DV	25,90	Ripper	DV	69,90
Conqueror A.D.	DV	79,90	Rtl Samtag Nacht	DV	49,90
Conquest Of New World	DV	79,90	Sensible World of Soccer	DV	59,90
Conquest Of New World	EV	109,90	Shellshock	DV	74,90
Crusader - No Remorse	DV	79,90	Shivers	DV	79,90
Cyberia 2	DV	69,90	Silencer-WIN95	DV	69,90
Cyber Judas*	EV	79,90	Silent Hunter	DV	69,90
Cyperstorm inkl. Earthsiege1*	DV	99,90	Silent Thunder-Win95	DA	79,90
Daggerfall*	DV	79,90	Silent Thunder	DV	89,90
Das Dschungelbuch	DV	44,90	Sim Earth Classics	DV	39,90
Deadline*	DA	69,90	Sim Life	DV	39,90
Death Gate*	DA	74,90	Sim Tower	DV	84,90
Deathkeep-Win95	DA	74,90	Sim Town	DV	69,90
Deathkeep	US	99,90	Simon The Sorcerer 2 - Edition	DV	69,90
Der Planer 2*	DV	74,90	Soccer Stars 96	DV	69,90
Descent 2	DA	79,90	Sonic CD*	DA	54,90
Destruction Derby	DA	89,90	Space Bucks	DV	69,90
Die Gr.Schlacht I.D.Ard.*	DV	69,90	Space Hulk-WIN95	DA	74,90
Die Gr.Schlacht U.Getty.*	DV	79,90	Space Quest 6	DV	84,90
Die Gr.Schlachtr u. Waterloo*	DV	79,90	Star Trek - A Final Unity	DV	69,90
Discworld	DV	69,90	Star Trek - Deep Space 9	DA	59,90
Earthsiege 2:Skyforce	DA	74,90	Star Trek - Klingons	EV	69,90
Earthworm Jim 1+2-Dos	DV	64,90	Storm*	DV	74,90
Earthworm Jim Win95	DV	74,90	Strike Base	DV	59,90
Ecco The Dolphin	DV	49,90	Syndicate Wars*	DV	79,90
F1 Manager 96	DV	69,90	Tekwar	DA	69,90
Fast Attack	DV	74,90	Tempest 2000	DV	59,90
Fifa Soccer 96	DV	69,90	Terminator Future Shock	DV	69,90
Fire Fight	DV	59,90	Terra Nova*	DV	69,90
Flight Commander 2	DV	69,90	TFX:Eurofighter 2000	DV	79,90
FPS - Baseball 96*	EV	69,90	The Atlas	DV	59,90
FPS - Football 96	EV	69,90	The Dig	DV	74,90
Fritz 3 Schach	EV	69,90	Thunderhawk 2	DV	69,90
FX Fighter-Limited	DA	79,90	Tilt	DV	49,90
Gabriel Knight 2	DV	79,90	Time Commando*	DV	74,90
Gearheads	DV	49,90	Tomcat Alley	DA	49,90
Golden Gate Killer*	DV	74,90	Torins's Passage	DV	84,90
Grand Prix Manager	DV	49,90	Toshinden	DA	69,90
Hardline*	DV	59,90	Track Attack	DV	79,90
Hexen	DA	49,90	Trivial Pursuit	DV	69,90
Hexen Mission	DV	29,90	Uefa Champions Legue	DA	54,90
Hexen inkl. Mission	DV	74,90	Urban Runner	DV	59,90
Hugo 3	DV	69,90	Vollgas	DV	49,90
Indy Car 2	DV	69,90	Warcraft 2	DV	74,90
Inferno	DV	39,90	Warcollege*	DV	64,90
Kingdom o Magic	DV	69,90	Welcome to the Future	DA	89,90
König Der Löwen	DV	49,90	Willi Lembkes F.-Manager	DV	54,90
Lands Of Lore 2*	DV	84,90	Wing Commander 4	DV	79,90
Larry Coll. 1-6	DA	79,90	Wipe Out	DA	79,90
Lighthouse*	DV	89,90	Witchaven 2	US	89,90
Lode Runner - Network	DV	79,90	World Ralley Fever	DA	69,90
Love Vision	DV	39,90	Worms	DV	69,90
Magic Of Endoria	DV	59,90	Worms Reinforcment	DV	34,90
Magic The Gath.-Win 95*	DV	84,90	Worms inkl. Data	DV	94,90

LOW BUDGET!

Titel	Version	Preis
7th Guest	DA	19,90
Alone In The Dark 1	DV	24,90
Battle Bugs*	DV	29,90
Bioforge	DV	29,90
Blackhawk	DV	19,90
Caesar 1	DA	24,90
Creature Shock	DA	19,90
Dawn Patrol	DA	24,90
Deadelus Encounter*	DV	24,90
Descent 1 inkl. Level	DV	39,90
Die Siedler 1	DV	29,90
Dreamweb	DV	24,90
Dune 2	DV	29,90
Earthsiege 1*	DV	24,90
F-19 Stealth Fighter*	EV	24,90
Fifa Soccer Classic	DV	29,90
Goblins 1+2	DV	24,90
Goblins 3	DV	24,90
Indiana Jones 4	DV	29,90
Indy Car	DV	24,90
Kings Quest 6	DV	24,90
Kings Quest 7	DV	39,90
Kyrandia 3	DV	24,90
Lands Of Lore	DV	29,90
Little Big Adv. Classic	DV	29,90
Lost Eden	DV	29,90
Lost In Time	DV	24,90
Magic Carpet Plus	DV	29,90
Manic Karts	DV	29,90
Martini Racing	DV	24,90
Nascar Racing	DV	24,90
Nhl 95 Classic	DV	29,90
Panzer General 2	DA	29,90
PGA Tour 486*	DV	29,90
Outpost 1,5*	DV	34,90
Rebel Assault 1	DA	29,90
Return To Zork	DV	29,90
Sam & Max	DV	34,90
Shadow Of The Comet	DV	24,90
Sim City Enchand	DV	24,90
Simon The Sorcerer 1	DV	29,90
Space Quest 6	DV	34,90
Star Trek-25th Anniver.	DV	24,90
Star Trek-Judge. Rites	DV	24,90
Steel Phanter	DA	29,90
Streetfighter*	EV	24,90
Tfx	DV	29,90
Theme Park Classic	DV	29,90
Ultima 7 Comp.	DA	29,90
U.S. Navy Fighters	DV	29,90
War in the Gulf	DV	24,90
Warcraft 1	DA	24,90
Wing Commander 3	DV	34,90

KOMBIES!

GAMES VOL.4
Battle of Britain, Winzer, Tiebreak, Eco Phantoms, Spirit of Adventure
29,90 DM

GAMES VOL.5
Zack MC Kracken, Lollypop, Mad TV, Lords of Doom, Traders
29,90 DM

LUCAS ARTS CLASSIC ADVENTURE
Indiana Jones3, Monkey Island, Zack Mc Kracken,M. Mansion, Loom
39,90 DM

LUCAS ARTS CLASSIC SIMULATIONS
Battlehawks 1942, their finest hour inkl. Mission, Secret Weapons of the Luftwaffe
39,90 DM

MADE IN GERMANY
Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2
49,90 DM

MEGAPACK 5
FX Fighter, Flight Unlimited, Warlords 2 de Luxe, Primal Rage, Terminal Velocity,Jagged Alliance
84,90 DM

STAR WARS COLLECTION
Rebel Assault 1, X-Wing, Star Wars Screen Entertainment
49,90 DM

WESTWOOD COMPILATION
Dune 2, Kyrandia 1-3, Lands of Lore, Infos zu C & C 2 und Blade Runner
64,90 DM

WORLD OF FANTASY
Abandoned Paces, Rings of Medusa, Return of Med., Lords of Doom, Spirit of Adv.
24,90 DM

NEU IN FRANKFURT:

Ein **Gamestore** der Software-Company

MTZ
BAB 66
Königsteiner Straße
Hospitalstr.
Peter-Bied-Str.
Gebeschusstr.
Gerlachstr.
seit 15.07.

Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr.

TEL: 069-30851069

Wir führen auch Playstation,Saturn,Wissens- und Lernsoftware! Preise auf Anfrage.

ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !!! DV=Dt. Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl. Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50 Software-Company Ziegler, Seilerbahn 2-4, 65719 Hofheim.



Classic-Wertung:

91%

„Der Klassiker unter den Adventures“



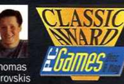
Petra Maueröder



Classic-Wertung:

70%

„..überzeugende U-Boot-Simulation..“



Thomas Borovskis

FUNPRICE PRO TITEL DM 29,95*

Classic-Wertung:

93%

„Brilliante Fortsetzung des Klassikers“



Petra Maueröder

Compilations

Classic-Wertung:

86%

„Die Spielspaß-Garantie für Wochen und Wochen...“



Petra Maueröder

Classic-Wertung:

88%

„Ein absolutes Muß für alle Fans von Simulationen...“

Thomas Borovskis

FUNPRICE DM 49,95*

Battlehawks 1942

Their Finest Hour: The Battle of Britain + Their Finest Missions

Secret Weapons of the Luftwaffe + 4 neue Missionen



FUNPRICE DM 49,95*

Loom

Zak McKracken

Maniac Mansion

Monkey Island

Indiana Jones & the Last Crusade

FUNPRICE DM 49,95*

Classic-Wertung:

93%

„..rasante Flug-Sim mit toller Spieltiefe“



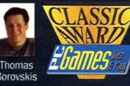
Oliver Menne



Classic-Wertung:

92%

„..starke 3D-Action im Helicopter..“



Thomas Borovskis

Die komplette X-Wing-Kollektion + zwei Tour of Duty-Erweiterungen: Imperial Pursuit und B-Wing.

FUNPRICE DM 39,95*

100 Missionen! Enthält Comanche Operation White Lightning, Global Challenge, Over the Edge und 10 Bonusmissionen.

Läuft unter Dos

Läuft unter Dos und Windows '95



Classic-Wertung:
92%
„Ein unverfilmtes Meisterwerk!“
Petra Maueröder
Classic-Wertung:
88%
„Die bisher beste Panzer-Simulation!“
Harald Wagner
Classic-Wertung:
93%
„Abgedrehtes Adventure der Oberklasse“
Petra Maueröder
INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS
ARMORED FIST
Day of the Tentacle
STAR WARS SCREEN ENTERTAINMENT
FUNPRICE PRO TITEL DM 39.95*
JAGGED ALLIANCE
SAM & MAX HIT the ROAD
STAR WARS REBEL ASSAULT
Classic-Wertung:
Keine Wertung
(Screensaver)
„..mehr Abwechslung für Ihren Desktop... ...so macht Spielen noch mehr Spaß!“
Oliver Menne
Classic-Wertung:
90%
„Die Referenz im Strategie-Genre!“
Petra Maueröder
Classic-Wertung:
93%
„Absolut witzig! Unterhaltung pur!“
Oliver Menne
Classic-Wertung:
91%
„Für jeden STAR WARS-Fan unverzichtbar!“
Oliver Menne
Erhältlich überall wo es PC-Spiele gibt!
*unverbindliche Preisempfehlung
classics on

Interview mit Warren Spector

Verflixtes siebtes Jahr

Sieben Jahre lang produzierte Warren Spector für Origin Systems Hits am Fließband. Ultima, Ultima Underworld, System Shock und Crusader: No Remorse sind nur einige Meilensteine im Leben eines Produzenten, der das Prädikat „produktiv" wirklich verdient. Allein im letzten Jahr zeichnete er für vier Neuveröffentlichungen verantwortlich. Verärgert über die Firmenpolitik von Electronic Arts und Origin kehrte er diesem Gespann im Juni den Rücken und übernahm eine Position als technischer Direktor bei Looking Glass.

Im Interview mit unserem US-Korrespondenten Markus Krichel erzählt Warren erstaunlich offen, was mit der Softwareindustrie nicht stimmt und warum er Origin mit einem lachenden und einem weinenden Auge verlassen hat.

Für die letzten sieben Jahre warst Du die treibende Kraft hinter Origin. Jetzt hast Du die Firma verlassen, um die Geschicke von Looking Glass in die Hand zu nehmen. Warum?

Schon einmal vom „verflixten siebten Jahr" gehört? Da scheint wirklich etwas dran zu sein. Ich bin so lange bei Origin gewesen, daß die meisten Leute in der Industrie dachten, mit mir stimmt was nicht. Niemand bleibt in dieser Branche sieben Jahre bei der gleichen Firma. So sehr ich an Origin hing,...nein hänge, es war halt Zeit, etwas anderes zu tun. Mir ging's wohl zu gut, also machte ich mich auf die Suche nach neuen Herausforderungen und neuen Problemen. Und glaube mir, die hab ich jetzt gefunden.

...wenn Du etwas länger geblieben wärst, hättest Du die bei Origin sicher auch gefunden.

Natürlich gab es einige Dinge, mit denen ich nicht einverstanden war. Sieben Jahre mit den gleichen Leuten bringen auch Probleme mit sich, gar nicht zu reden von der internen Politik, die leider von Tag zu Tag unerträglicher wurde. Der Knackpunkt waren aber die Spiele. Immer wieder dasselbe, nichts wirklich Innovatives mehr. Es gab für mich nichts Neues mehr zu lernen, und die Dinge, die ich hätte lernen können, hatten nur mit dem Business Management einer großen Aktiengesellschaft zu tun. Das hat mich aber nicht interessiert. Um ehrlich zu sein: es wurde einfach langweilig.

> **„Ich wollte immer nur ein Produzent sein, nie ein Regisseur. Ich bin einer wie Roger Corman oder David O. Selznick und nicht Steven Spielberg oder Alfred Hitchcock."**

Aber rein emotional muß es doch ein schwerer Schritt gewesen sein. In einem unserer Interviews hast Du mal gesagt, daß Origin wie eine zweite Familie für Dich sei.

...und Meinungsverschiedenheiten kommen in den besten Familien vor. Origin zu verlassen, war die schwerste Entscheidung, die ich je getroffen habe. Das war so, als ob man sich scheiden läßt oder von zuhause wegläuft. Von der Hilfe und dem Beistand, den Richard Garriott mir bei Origin gab, werde ich ein Leben lang profitieren. Mike Grajeda, der im Hintergrund die Fäden zieht, ist der beste Boss, den ich je hatte. Und die Freunde, die ich dort habe: die Teams von Martian Dreams, Serpent Isle, Wings of Glory. Wenn ich alle Leute aufzählen würde, die ich ehrlich und aufrichtig vermisse, ist Euer Magazin voll.

Du bist also ein Opfer der Vereinigung von Electronic Arts und Origin?

Als ich bei Origin anfing, waren wir 30 Leute. Heute sind es über 300 bei Origin alleine, von EA wollen wir gar nicht reden. Ein solches System bringt natürlich Vorteile wie Jobsicherheit und Sozialleistungen, aber ich fühle mich bei einem kleineren Unternehmen wohler. Außerdem gehen im Moment im Spielemarkt grundlegende Veränderungen vor, die meiner Ansicht nach von EA und Origin nicht richtig angegangen werden.

Von welchen Veränderungen redest Du?

Wir befinden uns heute in einer Marktsituation, in der jedes Spiel ein Megahit werden muß. Ungeheure Produktionskosten, ein riesiges Marketingbudget, Millionen verkaufte Einheiten, aber paradoxerweise will man kein Risiko eingehen. Es wird immer schwerer, etwas Neues oder Originelles zu verkaufen. Schau Dir doch mal an, was auf der E3 gezeigt wurde. Das war schlichtweg deprimierend. Command & Conquer-Clones, Loaded-Clones und noch mehr Clones. Bald wird jedes Spiel eine Zahl hinter dem Titel haben: Wing Commander 17, King's Quest 109. Selbst Spitzenspiele kommen einfach nicht mehr in den Handel, wenn der Her-

steller keinen Regalplatz kauft....

Willst Du damit sagen, daß Firmen die Softwareketten dafür bezahlen, ihre Spiele zu führen, d. h. Miete für den Regalplatz zahlen?

Verlaß Dich drauf - zumindest gilt das für die Vereinigten Staaten. Der Stand der Dinge in der Industrie ist zum Haareraufen, aber leider auch Realität. Es ist ebenfalls eine Realität, daß Origin und EA zuviel kauften und zuwenig kämpften. Aber genug davon. Unterm Strich sieht es für mich so aus: Ich bin ein Computernarr und ich mache Spiele für andere Computernarren. Und wenn mich einer fragt, ob ich für mein neues Spiel eine große, landesweite TV-Kampagne geplant habe, dann kriegt er einen Tritt. Ich wollte irgendwo arbeiten, wo die Maxime darin besteht, ein cooles Spiel zu machen. Looking Glass ist so eine Firma, und davon gibt es leider immer weniger.

Du hast in der Vergangenheit bereits mit Leuten von Looking Glass an Origin-Produkten gearbeitet. Hat das Deine Entscheidung beeinflußt?

Sicher. Nachdem wir zusammen Ultima Underworld 1 und 2, System Shock und Terra Nova (Anm. der Red.: Terra Nova sollte ursprünglich von Origin veröffentlicht werden) produziert haben, waren die Leute bei Looking Glass praktisch ein Teil von Origin. Looking Glass ist heute, was Origin vor fünf Jahren war: eine Handvoll Leute mit dem Ziel, die Spielewelt aus den Angeln zu heben. Als man dann bei Looking Glass beschloß, eigene Spiele zu veröffentlichen, brach für mich eine Welt zusammen.

Ich habe so viel Zeit mit diesen talentierten und herzlichen Menschen verbracht, und plötzlich sollte das alles vorbei sein? Naja, am Ende kommt doch alles wieder zusammen.

Außer Dir hat Origin auch Chris Roberts verloren. Gerüchteweise wolltet Ihr beide zusammen eine eigene Firma gründen.

Das hab ich auch gehört. Ich habe großen Respekt vor Chris. Er hat eine ureigene Vision, wie Spiele aussehen sollten, und sein persönlicher Touch ist in seinen Spielen unverkennbar. Er wird wohl sein eigenes Unternehmen starten und zweifellos sehr erfolgreich sein. Jeder, der nicht mit Chris zusammenarbeiten wollte, der hat sie nicht alle. Aber Chris und ich sind an unterschiedlichen Dingen interessiert. Er wird wohl kaum ein Ultima Underworld produzieren wollen, und obwohl ich Co-Produzent von Wing Commander 1

„Wir befinden uns heute in einer Marktsituation, in der jedes Spiel ein Megahit werden muß."

war, glaube ich nicht, daß ich mit diesem Genre glücklich sein könnte. Ich weiß übrigens, wie dieses Gerücht zustandekam. Vor ein paar Wochen traf ich Chris zufällig bei Origin. Zu diesem Zeitpunkt hatten wir beide bereits gekündigt. Wir saßen einfach rum und quatschten, das war alles. Ein paar Leute schauten uns komisch an und zogen wohl die falschen Schlüsse.

Warren Spector, Chris Roberts, Sid Meier. Gleich drei große Namen in der Industrie haben ihre Firmen verlassen. Das Personalkarussell dreht sich in der Branche immer schneller. Kann ein Unternehmen solche Verluste überhaupt verkraften?

...und vergiß Dallas Snell nicht, der Origin ebenfalls

verlassen hat. Natürlich hat das eine gewisse Wirkung, aber Origin hat so viele talentierte Leute, daß die das in relativ kurzer Zeit wegstecken können. Die Wing Commander-Leute werden vielleicht ein paar Probleme haben. Aber im großen und ganzen wird man unseren Weggang verkraften können. Die anderen Firmen kenne ich zu wenig, um mir ein Urteil bilden zu können.

Du hast mit Abstand die meisten Spiele für Origin produziert, und obwohl die Ultima-Fans Dich den wahren „Mister Ultima" nennen, ist Dein Name nicht so bekannt wie der von Richard oder Chris. Stört Dich das?

Im Gegensatz zu Chris oder Richard ist mir völlig egal, ob meine Vision oder mein Name mit dem Produkt in Zusammenhang gebracht wird. Für mich zählt das Spiel. Ich wollte immer nur ein Produzent sein, nie ein Regisseur. Ich bin einer wie Roger Corman oder David O. Selznick und nicht Steven Spielberg oder Alfred Hitchcock. Für mich zählt das Teamwork, die kleinen begabten, aber chaotischen Grüppchen zusammenzubringen und dafür zu sorgen, daß am Ende ein kompetentes Produkt rauskommt, in dem von JEDEM ein Stück drinsteckt. Und wenn dazu meine eigenen Ambitionen in den Hintergrund treten müssen, dann ist das in Ordnung. Anstatt der nächste Chris Roberts oder Richard Garriott zu werden, versuche ich, den nächsten Chris Roberts oder Richard Garriott zu finden.

Das bedeutet konkret, daß ich an mehreren Projekten gleichzeitig arbeiten und sogar ein Team mittendrin verlassen kann, ohne daß gleich alles zusammenbricht.

Damit bist Du aber auch relativ leicht zu ersetzen. So langsam verstehe ich, warum Du lieber in einer kleineren und übersichtlichen Struktur arbeitest.

...und ich versorge die Firmen auch noch mit den Ersatzmännern. Behaltet alle die Designer Tony Zurovec und Harvey Smith im Auge. Diese beiden werden mit ihren Spielen großes Aufsehen erregen. Als die bei mir anfingen, konnten sie ihr Hinterteil nicht von einem Serial Port unterscheiden. Warren Spector - der große Segenbringer der Spielebranche...(lacht...). Auf jeden Fall werden die keinen XYZ-Clone rausbringen. Das ist doch auch was wert.

Dann laß uns zum Abschluß noch über Deinen neuen Job reden. Was sind Deine Aufgaben bei Looking Glass?

Zunächst baue ich eine Niederlassung hier in Austin, Texas auf. Unser Städtchen entwickelt sich immer mehr zur ernstzunehmenden Konkurrenz zu Silicon Valley. Wir haben Origin, Looking Glass, Logic Factory, SimTex, Illusion Machine, Go-Go Software, um nur einige zu nennen. Kurzfristig will ich den Personalstand auf acht bis zehn Leute bringen und sofort mit dem ersten Projekt beginnen (Anm. der Red: Kurz vor Redaktionsschluß wurde bekannt, daß es sich dabei um Terra Nova 2 handeln soll). Wenn alles gut geht, stocken wir auf 15 bis 20 Angestellte auf und nehmen für nächstes Jahr zwei neue Produkte in Angriff. Und ich werde endlich wieder eine aktive Rolle im Designprozeß übernehmen. Das ist etwas, was ich in den letzten Jahren bei Origin sehr vermißt habe. Langfristig will ich ca. 50 Spitzenkräfte hier haben und dann vielleicht neue Büros in anderen Städten eröffnen, damit die Atmosphäre des Kleinunternehmens erhalten bleibt.

Und wie wird der Warren Spector-Touch die neuen Titel beeinflussen? Können wir beispielsweise ein Underworld-ähnliches Spiel erwarten?

Ich war an so vielen Looking Glass-Produkten beteiligt, daß der Warren Spector-Touch ohnehin von Anfang an vorhanden war. Es schmeichelt mir übrigens sehr, daß die Spieler diese Kontinuität in meinen Spielen wahrnehmen; besonders wenn man bedenkt, wieviel kreative Freiheit ich meinen Mitarbeitern gebe. Ich habe immer versucht, den Spielspaß in den Vordergrund zu stellen. Es interessiert mich nicht im geringsten, wie viele coole Filmchen in einem Spiel stecken. Was nutzt mir das, wenn das Spiel Mist ist? Ich war immer schon ein Ich-Perspektiven-Fanatiker (mit gelegentlichem Wechsel der Kameraposition, wenn es die Situation erfordert). Ich bin auch davon überzeugt, daß es Blödsinn ist, Dinge zu simulieren, die

„Außerdem gehen im Moment im Spielemarkt grundlegende Veränderungen vor, die meiner Ansicht nach von EA und Origin nicht richtig angegangen werden."

der Spieler in der richtigen Welt auch tun kann. Wir haben eine Verpflichtung, eine phantasievolle Umgebung zu schaffen, wie eine Raumstation oder ein Labyrinth voll mit ungewöhnlichen Kreaturen. Und es frustriert mich, wenn ich sehe, wie sehr die meisten Spiele damit bemüht sind, neue Wege zu finden, Gegner so grausam wie möglich zu töten, anstatt konstruktive und kreative Alternativen zur Problemlösung zu bieten. Produkte im Stil von Underworld werde ich in der Zukunft mit Sicherheit auch produzieren.



Vielen Dank.



PC Games im Abo PC Games

1. PCG Mousepad

Zum meistgekauften PC-Spielemagazin, das ultimative PC Games Mousepad in limitierter Auflage.
Maße: 24 x 15 cm (oval)
Artikelnummer: 1077, Zuzahlung: keine.



2. T&T-Sammelordner

Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PC GAMES Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten. **Artikelnummer: 995, Zuzahlung: keine.**



3. Spiele aus der PC GAMES CD-ROM Reihe



„DARK SUN" - Ein packendes Rollenspiel mit bildschirmfüllender Echtzeitgrafik und komplett deutschen Bildschirmtexten. **Artikelnummer: 1087, Zuzahlung: keine.**



„„Al Quadim" - Ein orientalisches Fantasy-Rollenspiel wie aus 1001 Nacht. Brilliante VGA-Grafik und phantastische Animationen. **Artikelnummer: 1089, Zuzahlung: keine.**



„„Der Clou" - Erlernen Sie das Handwerk eines Bankräubers. Die witzigen Bildschirmtexte sind komplett in deutsch. **Artikelnummer: 1088, Zuzahlung: keine.**

4. CD-ROM-Spiele im Juwel-Case

„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. **Artikelnummer 1080, Zuzahlung: keine.** „Retribution" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. **Artikelnummer 1081, Zuzahlung: keine.** „Whale's Voyage" - Wirtschaftssimulation und Adventure in einem! **Artikelnummer: 1082, Zuzahlung: keine.**



5. CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases

Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC GAMES-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.
Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine



Eric Matthews im Interview

Akte Z



Der oberste Bitmap-Bruder packt aus! Wenige Tage vor dem Deutschland-Release von Z stand uns Eric Matthews für ein ausführliches Gespräch zur Verfügung. Wir haken nach: Was hätte man besser machen können? Wie arbeiten die Bitmap Brothers? Was kommt nach Z? Antworten auf diese Fragen - exklusiv in PC Games.

Hintere Reihe: Terry Cattrell (Grafiker), Steve Cargell (Programmierer), Chris Thomas (Grafiker) Mittlere Reihe: Mike Montgomery und Bruce Nesbit (beide Programmierer), Joe Deman (Musik) Im Vordergrund: Eric Matthews (Designer), Chris Maule (Musik)

Z dürfte zum neuen Standard im Bereich der Echtzeit-Strategiespiele werden. Auf welches Feature bist Du am meisten stolz?
Hm, nach all den Strapazen bin ich sehr glücklich, daß wir sämtliche Spiel-Elemente wie geplant untergebracht haben und alles voneinander abhängt und sich gegenseitig beeinflußt. So etwas bieten bislang nur sehr wenige Titel. Am meisten stolz bin ich jedoch darauf, daß Z eigentlich sehr leicht zu erlernen ist, aber eine ungeheure Spieltiefe aufweist, die den Spaß daran ausmacht.

Welche Verbesserungen hättest Du gerne an Z vorgenommen, wenn genügend Zeit vorhanden gewesen wäre?
Ich hätte mir vor allem gewünscht, Z in kürzerer Zeit entwickeln zu können, weil dann unser Profit höher gewesen wäre. Aber im Ernst: Geändert hätte ich gerne einige Reaktionen der Roboter in bestimmten Spielsituationen, was vor allem diejenigen irritiert, die Z sehr intensiv spielen. Aber welche Konstellationen auch immer eintreten, die Künstliche Intelligenz von Z ist den meisten anderen Spielen um Jahre voraus.

Wie lange würde es dauern, wenn Du alle 20 Z-Levels am Stück durchspielen würdest?
Ein bis zwei Tage. Das hängt davon ab, wie viele Bugs ich während des Spielens finde...

Welchen heißen Tip würdest Du einem Z-Anfänger geben?
(grinst) Laß keine andersfarbigen Roboter in Dein Fort eindringen.

Wie sieht Dein typischer Tagesablauf aus?
Ins Büro gehen, Kaffee machen, Zigaretten rauchen, während man Faxe und E-Mails durchliest. Die dringenden Anfragen beantworten. Noch mehr Kaffee machen. Mit den Programmierern, Grafikern und Musikern über verschiedene, spielrelevante Dinge plaudern. Am Telefon Fragen beantworten, wann das Spiel fertig wird, und so lange lügen, bis man denjenigen am anderen Ende der Leitung los hat. Die Arbeit an Z fortsetzen, herumdiskutieren über Features, die man einbaut oder besser sein läßt. Am Ende des Tages: Feststellen, was man hingekriegt hat, neue E-Mails lesen und antworten. Z im Netzwerk spielen und hoffen, dabei keine Bugs zu finden, obendrein Spaß zu haben und zu gewinnen. Spät abends das Büro verlassen.

Und was machst Du, wenn Du nicht gerade programmierst oder spielst?
Dann sitze ich meist mit ein paar guten Freunden im Restaurant.

Bleibt da eigentlich Zeit, um privat zu spielen?
Schon. Zu meinen Lieblings-Games gehören Mario Kart, die guten alten Text-Adventures, einige neuere Lucas-Arts-Adventures, die Spielhallen-Version von Daytona USA und Sensible Soccer - in genau dieser Reihenfolge.

Wir haben uns über Euren bedingungslosen Ehrgeiz gewundert, selbst den kleinsten Bug aus Z zu entfernen. Andere Labels haben in dieser Hinsicht wesentlich weniger Gewissensbisse. Lohnt sich ein solcher Aufwand überhaupt?
Folgende Arten von Bugs können auftreten:
A. Bugs, die einen System-Absturz verursachen.
B. Bugs, die zwar keinen Sy-

stem-Absturz nach sich ziehen, aber dennoch unerwünschte Auswirkungen haben.

C. Bugs, die nur hin und wieder auftreten, aber trotzdem stören, weil sie den Spielablauf durcheinanderbringen.

D. Bugs, die einem noch nicht einmal bewußt sind, weil sie sich nur in krassen Ausnahmefällen bemerkbar machen.

Die Bugs vom Typ A MÜSSEN raus. Dazu gehören auch die Fehler der Kategorie B, weil es für einen Programmierer witzlos ist, daß ein Bug etwas zerstört, was man zuvor in mühevoller Arbeit geschaffen hat. C-Bugs kann man beheben oder auch nicht; das hängt davon ab, wie sehr das Spiel in einem solchen Fall vom „normalen" Verlauf abweicht. Das Entfernen von Bugs ist nicht ganz risikolos - die Reparatur eines Fehlers kann einen anderen herbeiführen. Also hat man als Programmierer zu entscheiden, ob man den Bug beläßt oder ihn ausmerzt. Den D-Bugs kommt man nur auf die Schliche, indem man das Spiel so lange wie möglich auf so vielen Systemen wie möglich testet. Ich kann Dir nicht garantieren, daß in Z keine Bugs sind. Ich kann nur sagen, daß wir uns bemüht haben, alle Bugs zu finden und zu eliminieren. Ob dieser Aufwand die Sache wert ist? Wir denken, ja. Wenn Dinge so funktionieren, wie sie sollen, dann ist uns das Ergebnis die Mühe allemal wert. Wenn schon, dann richtig...

Was sind Deine Pläne für die Zeit nach Z?

Ich nehme demnächst mit einem Ferrari Dino GTS Baujahr '77 an einem Rennen durch Frankreich und Spanien teil. Dann werde ich zunächst mal Mario 64 zu Ende spielen, anschließend ein Haus kaufen und mit der Firma umziehen. Tja, und dann entwerfe ich mein nächstes Spiel und verdiene damit eine Menge Geld.

Wird es eine Fortsetzung zu Z geben?

Ja.

Was fällt Dir spontan ein zum Thema...

... Amiga?

Gut, aber leider tot.

... Bitmap Brothers?

Gut, ehrgeizig, kreativ, Perfektionisten, schwierig.

... Bugs?

Das Schlimmste überhaupt, nervtötend.

... Command & Conquer?

Erst der Anfang.

... Großbritannien?

Eigenartig, einfallsreich, Heimat.

... Internet?

Lahm.

... Geld?

Unentbehrlich, Spaß.

... Multiplayer?

Alles!

... Windows 95?

Notwendiges Übel.

... Z?

Fast fertig!

Eric, wir bedanken uns für das Gespräch und wünschen Dir und Deinen „Brüdern" viel Erfolg mit Z.

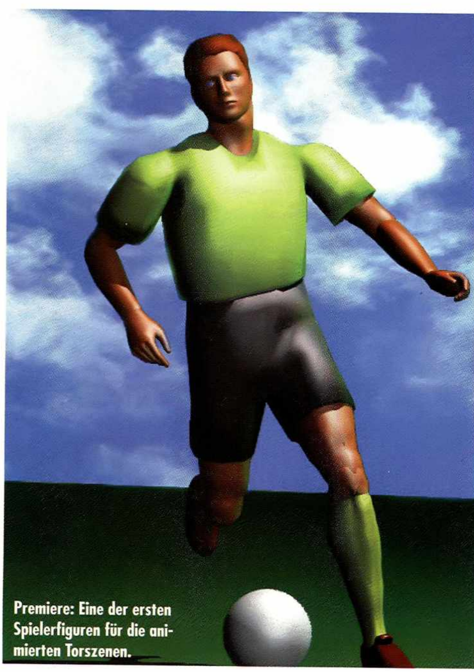


Oben: Z-Designer Eric Matthews, ein „Bitmap Brother" der ersten Stunde. Links: Simon Knight leitete die Programmierung von Z.

Die Hattrick! Wins-Chronik, Teil 3

Abschlußtraining

Mit der dritten und letzten Folge des Entwickler-Tagebuchs beschließt Wolfgang Merkens, Projektleiter des demnächst erscheinenden Fußballmanagers Hattrick! Wins, seine Schilderungen über den Alltag der Programmierer-Crew. Begleiten Sie ihn noch einmal durch die Höhen und Tiefen der Entstehungsphase. Übrigens: Schon in der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen voraussichtlich einen ersten Überblick über die Features von Hattrick! Wins bieten können.



Premiere: Eine der ersten Spielerfiguren für die animierten Torszenen.

Statement



Deutsche Programmierteams können manchmal recht grausam zu ihren Kunden sein; das beweist der wenig ersprießliche Fußballmanager HATTRICK! WINS aus dem Hause IKARION. Selten wurde eine Simulation derart unprofessionell und oberflächlich umgesetzt. Anspruchsloses Gameplay und graphisch auf Kreisklassen-Niveau, ist dieses Spiel für jeden Fan eine Zumutung. Während der Vorgänger HATTRICK für den Genre-Neuling aus Aachen einen großen Schritt nach vorn bedeutete, taumelt der Windows-Nachfolger qualitativ zwei Schritte zurück. Für ein derart grobes Foul ist die rote Karte fällig.

Mit irrem Blick und schweißgebadet springe ich aus dem Bett. Wo sind meine Valium-Tabletten?

Der Sinn des Lebens

Befindet sich ein Projekt in einem so fortgeschrittenen Stadium wie unser HATTRICK! WINS, wird man plötzlich von peinigenden Zweifeln beschlichen. Ständig jagen einem Fragen durch den Kopf, wie
- Haben wir alles richtig gemacht?
- Wozu soll das Ganze gut sein?
- Wer interessiert sich schon für Fußball?
- Gibt es ein Leben vor dem Tod?

Im Fußball gibt es keine Freunde!
(Dragoslav Stepanovic)

Selbst die elementarsten Weisheiten werden in Frage gestellt: Was zur Hölle ist eigentlich Fußball?
Ich suche Antworten bei den großen Philosophen unserer Zeit. Jean-Paul Sartre hat immerhin erkannt, daß sich „bei einem Fußballspiel alles durch die Anwesenheit der gegnerischen Mannschaft verkompliziert." Doch das reicht mir noch nicht; ich brauche eine universelle Definition.
Vielleicht finde ich diese bei Englands Ex-Nationalstürmer Gary Lineker: „Fußball ist ein Spiel von 22 Leuten, die rumlaufen, den Ball spielen, und einem Schiedsrichter, und am Ende gewinnt immer Deutschland." Ist das die Antwort? Sind damit alle Zweifel und Ängste beseitigt? Es ist wieder mal Lothar Matthäus, der mich schließlich von meinen Depressionen befreit: „Wir dürfen jetzt nur nicht den Sand in den Kopf stecken."
Danke Jungs - mir geht's schon wieder viel besser.

Der Sinn der Statistik

Beinahe alles ist mit Zahlen erfaßbar - aber wozu? Naja, vielleicht möchte der eine oder andere wissen, wer die meisten Tore in einem Spiel geschossen hat, wer die meisten Spiele absolvierte, welcher Sieg der deutlichste war. Aber vielleicht ist auch dem einen oder anderen das ganze Zahlenspiel zu banal, nebensächlich - überflüssig wie ein Kropf?
Wie auch immer - wir haben jedenfalls jede Menge Statistik-Features in HATTRICK! WINS eingebaut, und wer's nicht braucht, guckt einfach weg. Allerdings verpassen die Statistikmuffel dann auch solche Erkenntnisse wie: Besser einmal 0:8 als achtmal 0:1.

Sinnlose Phrasen

Nach der Devise „Wir stellen Fragen, ohne uns durch Antworten irritieren zu lassen" basteln wir derzeit an einem intel-

Elf Freunde sollt Ihr sein!
(Sammy Drechsel)

ligenten Baukastensystem für die Funktion der Pressekonferenzen. Das läuft ungefähr nach folgendem Schema ab: Reporter A stellt Frage B - Trainer hat Antwortmöglichkeiten X, Y, Z - bei Antwort Z kommt Nachfrage D, vorausgesetzt das Spiel wurde gewonnen, ansonsten kommt Nachfrage F - daraus ergibt sich Trainerantwort Q, aber nur bei schönem Wetter u.s.w. - alles klar? Nach stundenlangem Puzzeln läßt dann allerdings die Ernsthaftigkeit der Beteiligten etwas zu wünschen übrig. Wegen groben Unfugs sind deshalb auch folgende Dialoge in den Tiefen unseres Papierkorbs verschwunden:

- „Stört es Sie nicht, dauernd zu verlieren?" „Nein. Wir peitschen doch die ganze Liga vor uns her."
- „Herr Beckenbauer, kann der FC Bayern auch ohne Lothar Matthäus Meister werden?" „Dortmund ist auch ohne Matthäus Meister geworden."
- „Wie bewerten Sie das Spiel ?" „Wir wollten in Bremen kein Gegentor kassieren. Das hat auch bis zum Gegentor ganz gut geklappt."

Sinnvolle Optionen

Ein weiteres Betätigungsfeld für gelangweilte Mitarbeiter ist die Erstellung des Optionenmenüs. Was ist hier sinnvoll, und was nur nervig? Selbstverständlichkeiten wie „Sound An/Aus" oder „Bild An/Aus" müssen natürlich gar nicht erst erwähnt werden. Und daß bei den Transfers die Sache mit dem Bossmann-Urteil optional angeboten wird, ist ja klar. Dagegen ist die Option, pro Match zwei Schiedsrichter einzusetzen, völlig überflüssig. Hierzu hat Stefan Reuter schon klar erkannt: „Zwei Blinde sehen auch nicht blinder als einer." Eben!
Aber was machen wir mit dem „Golden Goal"? Nach den schlechten Erfahrungen bei der Euro 96 will die FIFA diese Regel wieder schleunigst abschaffen (damit Deutschland nicht noch mal Europameister wird?). Eigentlich heißt diese vom Eishockey abgeschaute Regelung ja auch „Sudden Death". Die Frage ist nur: Wer stirbt denn da?Vielleicht machen wir's so: In der Verlängerung bekommt der Schiedsrichter plötzlich einen schweren Herzinfarkt und erstickt an seiner Pfeife („Sudden Death"). Die Mannschaft, welche zu diesem Zeitpunkt die meisten Spielerfrauen auf dem Platz hat, ist Sieger.

Alptraum II

„Wo bleibt denn Euer HATTRICK! WINS? Seit Wochen warte ich auf die Lieferung!"
„Ääh - wie viele Spiele haben Sie denn bestellt?"
„Tausend, Mann! In Zahlen 1-0-0-0! Und Ihr könnt gleich noch mal tausend drauflegen!"
„Ääh - ja - es gab da ein paar klitzekleine Verzögerungen, aber ich ... „
„Red' kein Blech, Mann! Ich brauch' die Ware; die Leute rennen mir hier die Bude ein!"
„Ääh - ja - also, wir sind fast fertig. Nur noch ein paar klitzekleine Verbesserungen und ..."
„Scheiße, Mann! Ihr habt das Ding schon für letzten Monat angekündigt! Die Kunden werden langsam sauer; die demolieren mir demnächst noch meinen Laden! Daß Ihr Eure Termine aber auch nie einhalten könnt!"
„Ääh - ja - welches Jahr haben wir denn?"
„Scheiße, Mann! 1996 haben wir. Werdet endlich fertig!"
„Ääh - ja - also, wir haben nie gesagt, daß wir in diesem Jahr ... und wir müssen ja auch noch die Torszenen ... und morgen hab' ich einen Termin beim Zahnarzt und der Programmierer hat Durchfall ... aber ganz bestimmt schaffen wir's nächsten Monat, und ... äh, hallo?"

Warum kneift mich denn niemand?

Das ist aber nett!

Für unsere registrierten HATTRICK!-Kunden haben wir uns noch ein kleines Bonbon ausgedacht: die können HATTRICK! WINS zu einem Extrapreis bekommen. Wir wissen aber noch nicht, ob der jetzt extrabillig oder extra-teuer wird. So, jetzt muß ich aber wieder an die Arbeit - sonst werden meine Alpträume doch noch wahr.



In Bestbesetzung: Der FC Ikarion. Im Vordergrund (liegend mit Ball): Projektleiter Wolfgang Merkens.

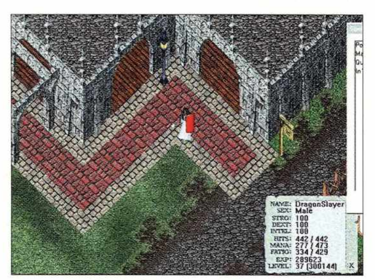


Das Stadion als Einnahmequelle: Wieviel darf die Jahreskarte kosten, wenn die Einzelkarte mit DM 16,- zu Buche schlägt?



Jede Menge Infos zu allen Teams: Zu jedem Verein stellt Ihnen Hattrick! Wins auf Wunsch seitenweise Daten und Fakten zur Verfügung.





Zu Beginn wohnt noch Lord British im Palast - zahlreiche Gilden möchten dies ändern.



Der stets aktive Chatmodus erlaubt bequeme, allerdings öffentliche Unterhaltungen.

Ultima Online

Wer braucht Lord British?

In einem Zeitraum von nur eineinhalb Monaten sorgte Origins Alphatest von Ultima Online für weltweite Schlagzeilen. Über 3.000 Rollenspieler nahmen an diesem Versuch, das erste realitätsnahe Onlinespiel in die Welt zu setzen, teil. Der Alphatest läßt erahnen, was der im Herbst anstehende Betatest bieten kann.

Bereits Ende des Jahres 1996 soll Ultima Online in den Läden stehen - wenig Zeit für die Spieldesigner, ganze Welten mit Dörfern, Städten, Drachenhöhlen und geheimnisvollen Verliesen zu entwerfen. Und das ist durchaus nötig, sollen doch Tausende von Spielern gleichzeitig das Spiel mit Leben erfüllen. Damit diese sich nicht in den eigentlich einsamen Wäldern auf den Füßen herumstehen, wird die Ultima-Welt ständig wachsen und sich verändern.
Anfangs wird Ultima Online mit zahlreichen Nicht-Spieler-Charakteren (NSCs) bevölkert sein, die dafür Sorge tragen, daß auch Anfänger im Rollenspielbereich nicht wilden Räuberhorden zum Opfer fallen. Schließlich wird es möglich sein, anstatt den rollenspieltypischen Laufbahnen Magier, Dieb oder Kämpfer ein durch und durch bürgerliches Leben als Händler oder Handwerker zu führen. Den Platz der NPCs werden nach und nach die sogenannten Gilden übernehmen: Bruderschaften mit einer (meist) hehren Aufgabenstellung: Sie sorgen sich um Recht und Ordnung, befreien Jungfrauen aus den Fängen feuerspeiender Drachen, setzen gewerkschaftsähnlich Mindestlöhne durch oder bekämpfen den despotischen Bürgermeister. Gilden der Killer und Söldner gibt es jedoch auch, genauso wie Piraten- und Wegelagerer-Gilden.

Menschliche Abgründe

Da man nahezu alle Möglichkeiten des menschlichen Lebens zur Verfügung stehen hat, wird Ultima Online ein sehr „menschliches" Spiel werden, die Anonymität des Spielers wird jedoch für eine weitaus höhere Kriminalitätsrate sorgen als wir sie aus der Realität kennen. Mit dem Fehlen traditioneller sozialer Strukturen werden sich auch eventuell neue Herrschaftsformen bilden, erstaunlicherweise aber gelten auch in diesem rechtslosen Raum die althergebrachten Werte: Wehrlose Neueinsteiger werden vor mordenden Gilden gerettet, beliebte Herrscher und Volkshelden werden beschützt, in Städten bilden sich Sicherheitsorgane, und auch das Zoll- und Steuersystem findet sich ein. Leider sind die sozialen Strukturen, Geschichten und Einzelschicksale weitaus lebensnäher als die Grafik: Die isometrische Darstellung entspricht der des Uraltklassikers Ultima 7, gerenderte Gegenstände finden sich nicht. Die einzelnen Grafiken werden auf CD-ROM verteilt, die sich verändernden Teile der Ultima-Welt finden bei Bedarf den Weg aus dem Internet auf die Festplatte. Das Internet dürfte die größte Bedrohung von Ultima Online darstellen: die geringen Bandbreiten und langen Wartezeiten dürften so manchem Charakter den Spielspaß verderben. Noch dieses Jahr wird es sich herausstellen, ob Origin mit den Jahren der Planung richtig gelegen hat: Im Weihnachtsgeschäft möchte Origin ein wichtiges Wort mitreden.

Harald Wagner ■



Findet der Charakter in einem Gemetzel sein Lebensende, wird er mit geplündertem Inventar und wenigen Eigenschaftspunkten wiederbelebt.

Insiderinformationen

Neben Origin bieten zahlreiche Teilnehmer des Alphatests eigene WWW-Seiten an, die über Ultima Online und seine Bewohner Informationen bieten. Die wichtigsten hat Origin hier zusammengetragen:
http://www.ea.com/origin
http://www.owo.com



PCG Online

Der Zeit voraus

PC Games online

...waren wir mit unseren PC Games Online-Seiten. Wo Frames für Ordnung sorgten, Java-Scripts Animationen und Informationen boten, sahen einige Internet-User nur leere Seiten.

Zwar sollte mit Netscapes Navigator 2.x und Microsofts Internet Explorer 2.x fast die gesamte PC-Gemeinde diese HTML-Tags nutzen können, Onlinedienste wie AOL und CompuServe verwenden jedoch noch eigene, technisch nicht ganz aktuelle Browser. Daher haben wir uns entschlossen, auf diese Besonderheiten zu verzichten, bis diese Onlinedienste aktuelle Browser nutzen. Lange werden Sie nicht warten müssen, da die Onlinedienste bereits vor Monaten entsprechende Verträge mit den Browser-Herstellern abschlossen. Gleichzeitig haben wir unsere Struktur etwas aufgeräumt, zahlreiche Seiten sind nun schneller zu erreichen. Und last but not least: unser erstes Online-Spiel, eine Fußball-Management-Simulation, wird zu dem Zeitpunkt, an dem Sie dieses Heft in den Händen halten, den Weg auf unsere PC Games-Seiten gefunden haben.



PC Games Online im neuen Gewand: statt Frames und Java-Applications nun im herkömmlichen Design - bis sich die neuen Standards durchgesetzt haben.

http://www.pcgames.de

Chat-Termine

Mit dem Redakteur ein Stündchen plaudern - an sich eine angenehme Einrichtung, auch für die Redakteure selbst. Da einer alleine aber kaum dem Ansturm der zahlreichen Fragesteller gewachsen ist und so manche Frage daher im allgemeinen Trubel untergeht, haben wir unsere Chat-Termine zusammengelegt: Unter der Internet-Adresse http://www.pcgames.de treffen Sie nun zweimal pro Monat mindestens vier Redakteure im Café an, die sich zwei Stunden lang ausschließlich Ihren Fragen und Anregungen widmen.



Thomas Borovskis



Oliver Menne

Petra Maueröder



Harald Wagner

Konferenzleiter:
Thomas Borovskis, Oliver Menne, Petra Maueröder, Harald Wagner

Termin:
Mittwoch, 14. August von 18.00 bis 20.00

Thema:
Spiele-Neuerscheinungen - Teil 3

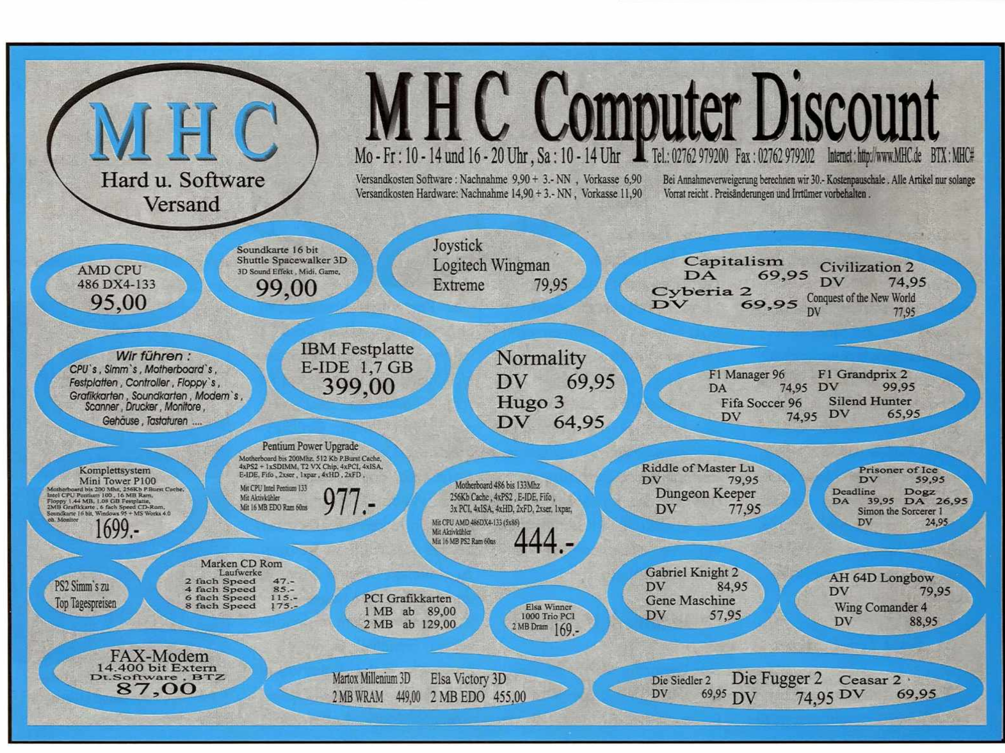
Um die Trilogie „Spiele-Neuerscheinungen" vorläufig zu beenden, gibt es auch diesen Monat wieder einen Termin zu aktuellen Spiele-News. Trotz des allseits gefürchteten Sommerlochs reißt die Flut der Spiele nicht ab, traditionsgemäß werden im frühen August auch schon die zukünftigen Weihnachtshits von sich hören lassen. Während dieses Zwei-Stunden-Chat-Termins bleibt keine Ihrer Fragen unbeantwortet, mit unserer geballten Fachkompetenz versuchen wir, auf jede Anfrage gebührend einzugehen.

Konferenzleiter:
Thomas Borovskis, Oliver Menne, Petra Maueröder, Harald Wagner

Termin:
Mittwoch, 28. August von 18.00 bis 20.00

Thema:
Easy Chattening

Was Sie schon immer über die Redakteure wissen wollten, sich aber nie zu fragen getraut haben. Wenn Sie Fragen haben, die in die bisherigen Chat-Termine thematisch nicht so richtig paßten, hier sind Sie richtig. Was macht Thomas Borovskis am Wochenende, war's wirklich immer nur Oliver „Der war's" Menne, ist Harald Wagner wirklich nicht geschminkt? Zwei Stunden lang stellen wir uns all Ihren Fragen, geben Ratschläge für alle Lebenslagen und kehren unser privatestes Inneres nach außen. V R listening 2 Ur chattening.



MHC
Hard u. Software Versand
MHC Computer Discount
Mo - Fr : 10 - 14 und 16 - 20 Uhr , Sa : 10 - 14 Uhr
Tel.: 02762 979200 Fax : 02762 979202 Internet : http://www.MHC.de BTX : MHC#
Versandkosten Software : Nachnahme 9,90 + 3.- NN , Vorkasse 6,90
Versandkosten Hardware: Nachnahme 14,90 + 3.- NN , Vorkasse 11,90
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30.- Kostenpauschale . Alle Artikel nur solange Vorrat reicht . Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten .
AMD CPU 486 DX4-133 95,00
Soundkarte 16 bit Shuttle Spacewalker 3D
3D Sound Effekt , Midi, Game,
99,00
Joystick Logitech Wingman Extreme 79,95
Capitalism DA 69,95
Civilization 2 DV 74,95
Cyberia 2 DV 69,95
Conquest of the New World DV 77,95
Wir führen :
CPU`s , Simm`s , Motherboard`s , Festplatten , Controller , Floppy`s , Grafikkarten , Soundkarten , Modem`s , Scanner , Drucker , Monitore , Gehäuse , Tastaturen ....
IBM Festplatte E-IDE 1,7 GB 399,00
Normality DV 69,95
Hugo 3 DV 64,95
F1 Manager 96 DA 74,95
F1 Grandprix 2 DV 99,95
Fifa Soccer 96 DV 74,95
Silend Hunter DV 65,95
Komplettsystem Mini Tower P100
Motherboard bis 200 Mhz, 256Kb P.Burst Cache, Intel CPU Pentium 100 , 16 MB Ram, Floppy 1.44 MB, 1.08 GB Festplatte, 2MB Grafikkarte , 6 fach Speed CD-Rom, Soundkarte 16 bit, Windows 95 + MS Works 4.0 oh. Monitor
1699.-
Pentium Power Upgrade
Motherboard bis 200Mhz. 512 Kb P.Burst Cache, 4xPS2 + 1xSDIMM, T2 VX Chip, 4xPCI, 4xISA, E-IDE, Fifo , 2xser , 1xpar , 4xHD , 2xFD .
Mit CPU Intel Pentium 133
Mit Aktivkühler
Mit 16 MB EDO Ram 60ns
977.-
Motherboard 486 bis 133Mhz
256Kb Cache , 4xPS2 , E-IDE, Fifo ,
3x PCI, 4xISA, 4xHD, 2xFD, 2xser, 1xpar,
Mit CPU AMD 486DX4-133 (5x86)
Mit Aktivkühler
Mit 16 MB PS2 Ram 60ns
444.-
Riddle of Master Lu DV 79,95
Dungeon Keeper DV 77,95
Prisoner of Ice DV 59,95
Deadline DA 39,95
Dogz DA 26,95
Simon the Sorcerer I DV 24,95
PS2 Simm`s zu Top Tagespreisen
Marken CD Rom Laufwerke
2 fach Speed 47.-
4 fach Speed 85.-
6 fach Speed 115.-
8 fach Speed 175.-
PCI Grafikkarten
1 MB ab 89,00
2 MB ab 129,00
Elsa Winner 1000 Trio PCI 2 MB Dram 169.-
Gabriel Knight 2 DV 84,95
Gene Maschine DV 57,95
AH 64D Longbow DV 79,95
Wing Comander 4 DV 88,95
FAX-Modem 14.400 bit Extern Dt.Software , BTZ 87,00
Martox Millenium 3D 2 MB WRAM 449,00
Elsa Victory 3D 2 MB EDO 455,00
Die Siedler 2 DV 69,95
Die Fugger 2 DV 74,95
Ceasar 2 DV 69,95

CyberBoy

Im Rausch der Tiefe

„Räumliches Sehen am PC" ist momentan ein interessantes Thema, die Zahl der Anbieter wird immer größer. Neu auf dem Markt ist der CyberBoy der koreanischen Firma Woobo Electronics.

Der CyberBoy überzeugt durch robuste Verarbeitung und „luftiges" Design: für Brillenträger kein Problem.

Das Funktionsprinzip des CyberBoy ist eigentlich recht einfach zu verstehen: die Brille verfügt über zwei Flüssigkristallblenden, die extrem schnell zwischen der Ansicht für das linke und das rechte Auge des auf dem Monitor gezeigten Bildes umschalten. Jedes Einzelbild wird mit einer Synchronisations-Erkennung auf den Screen geschickt, die den Blenden schließlich mitteilt, wann sie sich öffnen und wieder schließen sollen. Dabei wechseln die Teilbilder so schnell, daß sie vom Gehirn als ein einziges Bild wahrgenommen werden. So entsteht also ein dreidimensionales Bild.

Gute Ergebnisse

Die graue Theorie wird auch vom CyberBoy sehr gut in die Praxis umgesetzt. Vor allem bei Descent macht es wahnsinnigen Spaß, durch die düsteren, aber nun auch räumlich wirkenden Gänge zu jagen. Schwierig wird`s nur, wenn der Lichteinfall zu groß ist. Das Bild flackert ein wenig, und es wird auf Dauer etwas unangenehm. Deshalb gilt auch für den CyberBoy: möglichst in dunklen Räumen spielen - hier erzielt man die besten Ergebnisse.

Einfache Installation

Der CyberBoy wird - im Gegensatz zu vielen anderen Brillen dieser Art - einfach an den seriellen Port angeschlossen. Die Stromzufuhr und auch die Datenübermittlung geschieht einzig und allein über diesen Anschluß - einfacher geht`s eigentlich nicht mehr. Größtes Problem ist weiterhin die Software, aber das hat auch schon Woobo Electronics erkannt: in Korea arbeitet man bereits fieberhaft an Treibern zu aktuellen Spielen. Wir werden Sie über die neuesten Versionen auf dem laufenden halten. Erhältlich ist der CyberBoy (u. a. bei Karstadt) für 199 Mark, eine Zusatzbrille kostet 99 Mark. Außerdem geplant: der CyberJoy - ein Gerät, an dem Sie - für uneingeschränkten Multiplayer-Spaß - bis zu vier Brillen anschließen können.

Infos: EKJ GmbH, Dorotheenstr. 239, 53119 Bonn





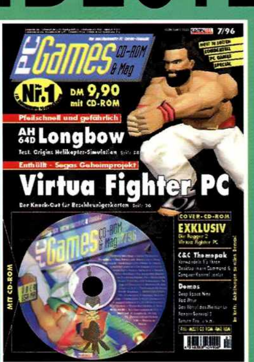
Descent 2 war eines der ersten Spiele, das über einen stereografischen Modus verfügte.

JETZT NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller der letzten 3 Monate nachbestellen!



06/96



07/96

08/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ **PC GAMES 06/96 mit CD ROM**	**zu DM 9.90**	
❒ PC GAMES 06/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
❒ **PC GAMES 07/96 mit CD-ROM**	**zu DM 9.90**	
❒ PC GAMES 07/95 mit Diskette	zu DM 7.50	
❒ **PC GAMES 08/96 mit CD-ROM**	**zu DM 9.90**	
❒ PC GAMES 08/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC VERLAG

Funsoft Classics

Simply the Best

Da weiß man, was man hat: Wo PC Games draufsteht, steckt Qualität drin. Kein Wunder also, daß die Titel der neuen Budget-Reihe von Funsoft in Zusammenarbeit mit dem PC-Spielemagazin Nummer 1 ausgewählt wurden. Etliche Top-Titel (darunter ein Großteil des LucasArts-Sortiments) sind ab sofort zu absoluten Schnäppchenpreisen im Handel erhältlich - wir stellen Ihnen einige der vielen Highlights dieser Kollektion vor.

Monkey Island 1

Wer Adventure sagt, meint Monkey Island 1. Die Freibeuter-Persiflage mit dem Möchtegern-Piratenkapitän Guybrush Threepwood zählt zu den bekanntesten Klassikern des Genres. Im Laufe seiner „Ausbildung" macht er nicht nur die Bekanntschaft mit einigen vollbärtigen „Rumkugeln", sondern auch mit vorlauten Fechtern, zahnlosen Einsiedlern und wenig kompromißbereiten Eingeborenen. Grafik (VGA), Musik (Calypso/Reggae), Steuerung (SCUMM-Interface) und Puzzles verdienen auch heute noch das Qualitätsurteil „Vorbildlich".

Monkey Island 2

Klar, daß nach dem Sensations-Erfolg von Monkey Island eine Fortsetzung hermußte. Auf der Suche nach dem sagenumwobenen Schatz „Big Whoop" verschlägt es Guybrush diesmal auf mehrere Karibik-Inseln, wo es unter anderem ein Wiedersehen mit Gebrauchtschiff-Verkäufer Stan und Geisterkapitän LeChuck gibt. Ein Adventure mit prächtiger 256 Farben-VGA-Grafik und einem ebenso verblüffenden wie offenen Finale...

Wolfpack

NovaLogics berühmte U-Boot-Simulation trieb damals nicht nur der Konkurrenz den Angstschweiß auf die Stirn, sondern auch den PC-Kommandanten dieser simulierten High-Tech-Waffenkammern. Jedes „Ping" des Sonars läßt den Puls noch schneller rasen, und wenn ein Zerstörer in unmittelbarer Nähe geortet wird, muß wirklich jeder Handgriff sitzen. Ein beklemmender Nervenkitzel unter Wasser - die einzigartige Atmosphäre von Wolfpack vermittelt ein Gefühl, als wäre man „live" an Bord einer U-96.

LucasArts Classic Adventures

Mit dieser Sammlung der besten LucasArts-Adventures dürften Sie einige Monate beschäftigt sein. Was ist drin? Indiana Jones und der letzte Kreuzzug (Umsetzung des Archäologen-Epos von Lucas/Spielberg), Maniac Mansion (der kultige Vorgänger von Day of the Tentacle), Monkey Island 1 (frecher Piraten-Schwank mit beispielhaftem Spieldesign), Zak McKracken (abgedrehte Komödie um einen Sensationsreporter) und Loom, eine atmosphärisch wie graphisch faszinierende Adventure-Kostbarkeit.

LucasArts Classic Simulations

Mit diesen Flugsimulationen hat LucasArts Computerspiel-Geschichte geschrieben: Spannende Missionen und erstklassige Grafiken bilden den Rahmen für anerkannte Meilensteine dieses Genres. Battlehawks 1942, Their Finest Hour (plus The Battle of Britain und Their Finest Missions) und Secret Weapons of the Luftwaffe vermitteln die Dramatik der Luftkämpfe des Zweiten Weltkriegs - realitätsnah und packend zugleich!

X-Wing Collection

Das erste Action-Spiel für PCs auf Basis der Star Wars-Saga erfüllte den Fans von Luke Skywalker, Han Solo und Obi Wan Kenobi einen langgehegten Herzenswunsch: Im Cockpit eines X-Wings stürzt man sich in die Schlacht gegen Darth Vaders gigantische TIE Fighter-Flotte. Die aufwendige, in Echtzeit berechnete Polygon-3D-Grafik und die Original-Soundeffekte garantieren ein prickelndes Krieg-der-Sterne-Abenteuer. Damit das auch über einen längeren Zeitraum so bleibt, umfaßt die Collection die Erweiterungs-Sets „Imperial Pursuit" und „B-Wing"!

Comanche CD-Edition

Mit der Kampfhelikopter-"Simulation" Comanche feierte das revolutionäre Voxel-Grafiksystem Premiere. Zerklüftete Gebirgszüge, lauschige Täler, atemberaubende Schluchten - die Kulisse für sagenhaft spannende und actionreiche 100 Einsätze wirkt „wie echt". In dieser Edition sind zusätzlich zum Original-Programm „Operation: White Lighting" die Mission-Disks „Global Challenge" und „Over the Edge" enthalten, die den Spielspaß gewissermaßen vervielfachen.

Weiterhin zum Taschengeld-Tarif erhältlich: Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Adventure), Armored Fist (Panzer-Simulation), Day of the Tentacle (Adventure), Rebel Assault (Shoot 'em Up), Sam & Max (Adventure), Jagged Alliance (Action-/Strategiespiel), Star Wars Screen Entertainment (Bildschirmschoner-Sammlung).

Petra Maueröder ■





Auf der CeBIT Home `96 können Sie aktuelle Spielehits selbst antesten.

Die meisten verknüpfen mit dem Stichwort „CeBIT" die Themen „Anwendungssoftware", „Hardware" und „Peripherie": für Spieler also eher eine Abrundung des Interessengebiets. Doch das wird sich schon bald ändern. Die CeBIT Home `96 (28. August bis 1. September) konzentriert sich ausschließlich auf Unterhaltung.

CeBIT Home `96

Spielemesse

Das Messezentrum in Hannover steht vom 28. August bis zum 1. September ganz im Zeichen von Unterhaltungssoft- und -hardware.

Neben den Themengebieten Internet (an 40 Rechnern kann man durch das World Wide Web surfen) und Multimedia (Edutainment und Infotainment) nimmt Spielesoftware einen sehr großen Teil der Messe ein. In der Game City können Sie an zahlreichen Rechnern die neuesten Titel schon einmal probespielen und so vorab unter die Lupe nehmen.

Brandaktuelle Titel

Virgin zeigt neben den aktuellen Titeln natürlich auch die anstehenden Weihnachtshits Command & Conquer 2 und Lands of Lore 2. Bei Blue Byte steht alles im Zeichen von Schleichfahrt, der Stand wird im U-Boot-Look designt sein. Außerdem findet auf der CeBIT Home die Premiere des nächsten Spiels statt - den Namen wollte Blue Byte bis zum Redaktionsschluß aber noch nicht preisgeben.
Bei Mindscape bietet sich ebenfalls die Möglichkeit, alle neuen Spiele anzutesten. Unter anderem Azrael`s Tear, Silent Hunter und Warhammer: Dark Crusaders. Gametek gibt einen Ausblick auf so vielversprechende Produkte wie Alien Incident (Preview PCG 8/96) und Surface Tension (Actionspiel mit Voxel-Grafik).

Rahmenprogramm

Auch für Konsolenfreunde wird die CeBIT Home sehr interessant, schließlich sind so renommierte Hersteller wie Sega, Sony und Konami (die übrigens auch PC-Software zeigen werden) mit von der Partie.
Darüber hinaus werden zahlreiche Veranstaltungen (Vorführung von Animationen und Trailern auf der größten Videoleinwand der Welt, Musikkonzerte, Laser- und Lichtshows) angeboten, die der CeBIT Home ein unterhaltendes Rahmenprogramm geben.

Oliver Menne ■

Das Forum

Im Forum haben Sie die Gelegenheit, mit Programmierern zu plaudern und Autogramme zu ergattern. Jede Menge Prominenz aus der Spieleszene und dem Showbiz treffen sich zum Stelldichein und liefern sich nebenbei heiße Spiele-Duelle, und zwar live on stage! Außerdem bietet sich jedem Besucher die Chance, vor Publikum sein Können unter Beweis zu stellen - und wertvolle Preise zu gewinnen!

COMING UP!

PRIVATEER: THE DARKENING

Das ehrgeizige Prestige-Projekt von Origin nähert sich der Fertigstellung: The Darkening vereint Prominenz vor und hinter den Kulissen zu einem phantastischen Weltraum-Abenteuer. Internationale Filmstars wie Jürgen Prochnow und kompetente Spieldesigner wie Chris Roberts' Bruder Eric lassen auf ein PC-Spiel der nächsten Generation hoffen. Der Vorab-Bericht liefert Ihnen alle Informationen über die Story, die Macher, die eigens entwickelte Grafik-Engine und die Entstehung dieses millionenschweren Spektakels.

TIPS & TRICKS

Endlich! Formula One Grand Prix 2 wird seit dem Großen Preis von England in Silverstone ausgeliefert. Wir verraten Ihnen Kniffe für optimale Einstellungen an Ihrem Fahrzeug, bieten Hintergrund-Infos zu den Strecken und machen Sie mit Profi-Rennstrategien vertraut.

Für all jene, die am teils haarigen Schwierigkeitsgrad von Z verzweifeln, haben wir eine umfangreiche Komplettlösung in Vorbereitung. Außerdem: Listige Tricks, wie Sie selbst in scheinbar hoffnungslosen Situationen noch den Spieß umdrehen können...

SYNDICATE WARS + GENE WARS IM TEST



Eine Grafik-Engine der Extraklasse zeichnet Syndicate Wars aus.



Bei Gene Wars müssen Sie Saurier züchten, um Ihr Land zu beschützen.

Surprise, surprise: Mr. Molyneux macht's spannend und vertagt Dungeon Keeper zum x-ten Male. Doch die Enttäuschung hält sich in Grenzen; stattdessen haben die wackeren Briten versprochen, uns bis zum Redaktionsschluß mit Testmustern zu zwei anderen, nicht minder interessanten Titeln zu versorgen: Syndicate Wars (Nachfolger des Strategie-/Action-Hits aus dem Jahre 1993) und Gene Wars (fröhliches Mutanten-Züchten in SVGA). Zwei weitere PC Games-Awards für Bullfrog?

AUF DER CD-ROM: ZU BESUCH BEI WESTWOOD

Markus Krichel war an der Geburtsstätte von NOD und GDI - er besuchte die Westwood Studios in Las Vegas. Zusätzlich zu seinem umfassenden Bericht zu den Themen C&C: Alarmstufe Rot und Lands of Lore 2 in dieser Ausgabe stellt Ihnen unser USA-Korrespondent mit seinem Kamera-Team die Westwood-Crew und deren Domizil vor. Ein exklusiver Bericht, den Sie nur auf der PC Games-CD-ROM bekommen. Wenn Sie also schon immer wissen wollten, wie und wo Hits wie Command & Conquer und Lands of Lore entstehen, dürfen Sie die Video-Reportage auf keinen Fall verpassen!

MOST WANTED

Im August voraussichtlich bei Ihrem Händler:

Z



Stichtag: 20. August 1996. Ein absolutes „Must-Have" für Echtzeit-Taktiker mit einem Faible für explosive Arcade Action-Grafik.

OLYMPIC GAMES



Gerade noch rechtzeitig vor den Olympischen Sommer-Spielen in Atlanta erfolgt der Release der Sportspiel-"Compilation" von Centregold.

TIME COMMANDO



Der durchgestylte Action-Knaller von Adeline verbindet die Dynamik eines Beat 'em Ups mit Adventure-Elementen.

ULTIMATE MIX



Funky, Man: Games 4 Europe läßt's grooven - eine Komposition aus viel guter Musik und professioneller Comic-Grafik.

Die PC Games Ausgabe 10/96 erscheint am 4. September 1996

Jetzt kostenlos probieren bei allen Lucky Lights-Rauchern.



Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)